Tot. 290-291

2011亚洲游戏展影像记录+现场花絮及访谈

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

特稿1 **Ubi：游戏无所不在**
育碧25年奋斗史

攻略透解
最终幻想XIII-2／无双大蛇2
未知海域 黄金深渊



合刊钜献
2011 游戏大盘点
游戏大年鉴
UCG魔鬼大辞典
2011 TV GAME大赏
玩家评选结果揭晓中奖名单公布

特稿2 **展望2012**
业界巨头大作概览

2012.1B2A 定价：RMB 24.00
ISSN 1008-0600
02>
9 771008 060006

本期赠品
Gamehalo PS Vita零距离接触
2011 TV GAME大赏年度十佳
Gamehalo DVD+
双面新春门挂牌×2

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

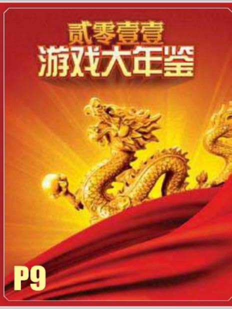


MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME







PS电玩大本营——66
游戏情报站——78
排行榜——82
黄金眼——84
CAPCOM@UCG 85
前线狙击——86
新闻专题——106
焦点——118

游戏情报站要闻

《最终幻想 X 高清版》采用《FFXIII》引擎重制 78
次世代 Xbox 将增加录像功能 79
任天堂 2011 收官之战大获全胜 80
小岛秀夫新作采用沙箱式设计 81

前线狙击

勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族 86
灵魂能力V 94
圣洁传说 R 100
生化危机 启示录 104

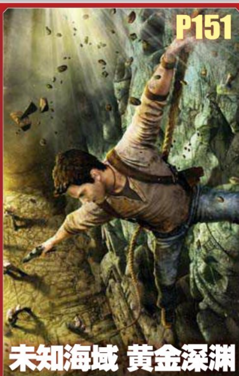
新闻资讯 NEWS & PREVIEW



实用技术 GUIDE & FAQ







攻略透解——122
软硬兼施SP——160
游戏进行时——164
研究中心——166

攻略透解

最终幻想 XIII-2 122
无双大蛇 2 142
未知海域 黄金深渊 151

研究中心

怪物猎人 3 tri G 166



展望2012——184
多边共享——190
自由谈——194
指尖方圆——198
玩运动——200
特稿——202
游戏姬——212
秘密花园——214
特别企划——216



游戏文化 GAME & CULTURE





总第290·291期
1B2A

COVER STAFF
封面用图：原创
封面绘制：K.LL
封面设计：一刀

读编交流



天下聚会——221
游风艺苑——222
读编往来——224
小编寄语——230
发售表——232
UCG2011年度游戏索引 234

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收藏者：

收藏日期：

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

怪物猎人 3 tri G	166
生化危机 启示录	104

NDS

莫甘妮船长与黄金海龟	光盘

PS3

FIFA 街头足球	光盘
SSX	光盘
阿比逃亡记 异星怪客 HD	光盘
暴力辛迪加	光盘
冰与火之歌 权力的游戏	光盘
福尔摩斯的遗嘱	光盘
鬼泣 DMC	光盘
火影忍者疾风传 终级忍者风暴 世代	光盘
烈火战车	光盘
灵魂能力 V	94 光盘
莫甘妮船长与黄金海龟	光盘
漆黑 II	光盘
生化危机 浣熊市行动	光盘
王牌英雄	光盘
我还活着	光盘
无双大蛇 2	84 142
最终幻想 XIII-2	122

PSP

边境之门	84
魔法少女奈叶 A's 携带版 命运齿轮	84 165
噗哟噗哟	164

PSV

FIFA 足球	光盘
大众高尔夫 6	120
地狱军团	121
块魂 拉伸	光盘
默示之王	121
忍道 2 散华	120
山脊赛车	121
圣洁传说 R	100
未知海域 黄金深渊	151
真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者	121

Wii

莫甘妮船长与黄金海龟	光盘
勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族	86

X360

FIFA 街头足球	光盘
SSX	光盘
暴力辛迪加	光盘
冰与火之歌 权力的游戏	光盘
福尔摩斯的遗嘱	光盘
鬼泣 DMC	光盘
火影忍者疾风传 终级忍者风暴 世代	光盘
灵魂能力 V	94 光盘
漆黑 II	光盘
生化危机 浣熊市行动	光盘
王牌英雄	光盘
我还活着	光盘
无双大蛇 2	84 142
最终幻想 XIII-2	122



- 本期光盘精选内容 -





特别收录

亚洲游戏展2011 影像记录

2011 TV GAME大赏 年度十佳

PS Vita零距离接触

新作影像集锦

王牌英雄

莫甘妮船长与黄金海龟

漆黑2

鬼泣DMC

FIFA足球

冰与火之歌 权力的游戏

我还活着

火影忍者疾风传 终级忍者风暴 世代

阿比逃亡记 异星怪客HD

生化危机 浣熊市行动

灵魂能力V

SSX

暴力辛迪加

福尔摩斯的遗嘱

块魂 拉伸

烈火战车

FIFA街头足球

电影前线年终特别版

2011游戏玩家不可错过的10部电影

ENDING SONG

2011下半年十大游戏金曲

本期光盘特别附赠

UCG289游风艺苑作品







因网络规制问题，本期光盘视频在春节前无法上传
我们会在年后进行补传
在此向各位用户致歉，并祝大家春节快乐！

特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①无双大蛇2	Koei Tecmo ②		动作 ③
④多机种	无双OROCHI 2 ⑤		日版 ⑥
	2011年12月22日 ⑦	1~2人 ⑧	7800日元 ⑨
	对应机种为PS3、X360 ⑩		⑪ 对应玩家年龄：12岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：马 骏 宋 恺
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 颜 君 王锐愚 江 浩 龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：020-22282293/13808883040

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年1月16日
定　　价：人民币24.00元

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

"2011年度TVGAME大赏最佳游戏中国玩家评选活动"至2011年12月26日已圆满结束，经统计调查显示

本次参选TVGAME大赏的全部80款游戏共获得

769919 票

网络投票总数

496 131票

回函选票总数

273 788 票

统筹 九兵卫　美编 一刀

TV GAME大赏

2011年度最佳游戏中国玩家评选活动

本活动由北通全程独家提供赞助

写完这段几百字的文字，历时整整一个月、由数万名中国玩家参与投票的2011 TV GAME大赏活动终于圆满落下了帷幕。由媒体评选而出的奖项以及玩家投票选出的最佳游戏皆已揭晓，参与投票并抽选而出的大奖名单也在本期公布，2011 年中国游戏玩家的一大盛事在广大读者的支持下完美划上了句号。还是那句话，你们是最棒的！

本次参与投票评选的玩家数量比 2010 年略多，通过回函参与投票的读者比前一年稍有减少，网络部分的选票数量则保持了增长的趋势。需要说明的是，玩家投出的选票由网络与信函两部分组成，同一款游戏获得的总票数除以参与投票的总人数，便可以得出该游戏的得票率，这也是我们进行排名时基于的标准。参与的玩家投出的每一票，不仅是对过去一年的总结与回顾，同时也是给我们的动力与鼓舞。在这样一个游戏大家庭里，我们共同分享 2011 年给我们带来乐趣的那些游戏作品、分享那些感动与喜悦，这样的氛围相信对于中国电视游戏的未来也是一种莫大的前进力量。让我们携手步入新的一年，期待新的喜悦与快乐，迎接更加美好的游戏生活！

参与本次TVGAME大赏的玩家总人数

45444 人

网络选票人数

28 556人

回函选票人数

16 888 人

全部票选来源：游戏机实用技术　掌机王SP　UCG.CN

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

2011年度 次世代 跨平台

玩家评选最佳游戏

总票数 138969

年度最佳跨平台游戏历年来都是玩家投票最激烈、也是最具有多样性的奖项，今年也不例外。在这些令人目不暇接的大作之中，最终以绝对优势获得票选第一的游戏是《COD 现代战争 3》，这也是继去年《COD 黑暗行动》获得玩家票选跨平台游戏第一的宝座之后，该系列成功蝉联 No.1。出现这样的结果其实也并不奇怪，这几年《COD》以过硬的素质在玩家心目中已经竖立起一块金字招牌，包括 PC 在内的全平台策略以及生命力极强的网战模式令这个系列总是能吸引越来越多的 FANS，而这也是如今游戏业界欧美厂商一路领跑、打枪游戏大行其道的最好写照。获得跨平台游戏票选第二的《最终幻想 XIII-2》，相比之下则是那些传统日式游戏玩家的最爱，唯美的人设、炫目的 CG 以及感人的剧情，这些经典的游戏元素时至今日依然能打动我们，类似的作品还有排名靠前的《真・三国无双 6》等等，或许这就是传统游戏玩家的执念吧。(笑) 除此之外，在玩家的投票中，《凯瑟琳》、《上古卷轴 V 天际》以及《黑暗之魂》这三部作品获得的评价也比想象中高出很多，虽然玩起来相对核心硬派一点，但愿意尝试并沉迷于其中的玩家也不再少数。这也说明即便快餐游戏泛滥，玩家依然愿意去细细品味一些不走寻常路的作品，这对业界来说也是一件好事。

玩家评选最佳次世代跨平台游戏No. 1

COD 现代战争3



总票数 30402 | 得票率 67%

【曹磊】这个系列一定要一直活下去啊！
【刘刚】逼真的战场和爽快的射击感让人欲罢不能，太过瘾了。
【王斌】我喜欢那种枪的打击感。
【申向东】看到马克洛夫挂掉真是出了口恶气！（不过肥皂也搭进去了，好难过……）
【毛锐】玩 COD 已经不像是玩游戏了，而是在看一部全明星阵容外加 NB 导演的超级大片！
【韦智】玩了这个再玩其他射击游戏就觉得了然无味了……

玩家评选最佳次世代跨平台游戏No. 2

最终幻想XIII-2

【孙亮】十年幻想的完美延续！
【徐敬连】上一作的补完，感人依旧的剧情。
【吴悦】每作 FF 都能带给我们不一样的感动，就像是在欣赏一部唯美动人的电影。
【周建民】游戏的 CG 做的实在太美了，很想停在那一瞬间。
【王凯】这作相比本篇的进化非常明显，玩法也极具探索和收集要素，总之我一定要将游戏完美！



总票数 14958 | 得票率 33%

玩家评选最佳次世代跨平台游戏No. 3

战地3



【卢俊杰】不怕神一样的对手，只怕猪一样的队友。
【朱远志】在玩游戏过程中丰富了很多方面的阅历和知识。
【刘寅】在真实的战场中奔驰，欣赏子弹飞舞，眼一花，中弹了……
【邹翟磊】爽快刺激的网战让我每天都少睡好几个小时！

总票数 13146 | 得票率 29%

名次	游戏名	得票数	得票率
4	蝙蝠侠 阿克汉姆城	11592	26%
5	刺客信条 启示录	10699	24%
6	真・三国无双6	8270	18%
7	凯瑟琳	7040	15%
8	上古卷轴V 天际	7022	15%
9	死亡空间2	5256	12%
10	黑色洛城	5040	11%
11	黑暗之魂	4681	10%
12	NBA 2K12	4336	10%
13	FIFA 12	3690	8%
14	职业进化足球2012	3580	8%
15	爱丽丝 疯狂回归	3079	7%
16	龙之世纪II	1470	3%
17	子弹风暴	1468	3%
18	狂暴	1280	3%
19	杀出重围 人类革命	1113	2%
20	入口2	847	2%

黑暗之魂

【欧炳飞】死亡是新生的开始。
【周博文】人就是要在受虐中长大！
【翟俊】挫败感与游戏性成正比，这就是该系列的魅力。

刺客信条 启示录

【邹昂龙】原来就比较钟情于欧美风格的游戏，而本作极大地满足了我的需求，为了这款游戏我甚至还特地补了一下英语。

真・三国无双6

【魏海涛】游戏在原有的基础上添加了晋国势力，非常不错！
【李琪】惟一一款在 PS3 上购买了本传 + 猛将传，没办法，三国的魅力无限大，这么多年了……

上古卷轴V 天际

【黄超越】我一直认为我不会为这种游戏沉迷，直到我的膝盖中了一箭。
【李歌】第一次接触这个系列，太多意外与惊喜了。

【汤亮】这是我第一次接触这个系列，没想到一下子就沉迷了，今后一定要多尝试。
【王文超】气势磅礴却又不失细节，我在游戏中更像是在扮演自己。

凯瑟琳

【田雨时】华丽的外在，硬派的内涵，太完美了！
【徐超】这游戏打得我好几次都要抓狂，实在是太难了。
【任静】玩了这个游戏，我的感受是，做被两个女人夹在中间男人真难。

黑道圣徒3

【陈梦圆】在游戏中玩家可以做任何事情。平常悲伤时玩一下这款游戏，会让人顿时破涕为笑。

蝙蝠侠 阿克汉姆城

【陶逸晓】前作就玩过，很喜欢这款作品的那种快节奏，搭配略显阴森黑暗的风格，让人仿佛置身于蝙蝠侠的内心世界。
【黄文聪】黑暗骑士归来，最接近人类的超级英雄，这作是最让我有代入感的游戏。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

2011年度

PS3

玩家评选最佳游戏

总票数 119881

2011 年是 PS3 玩家群体迅速扩张的一年，这不仅是因为 PS3 在薄版机型降价推动下硬件普及率大幅提升，更应该归功于 PS3 游戏阵容的全面开花。毫不夸张地说，PS3 是 2011 年所有家用机中第一方游戏数量最多、种类也最为丰富的平台，SCE 在游戏方面的投入有目共睹。获得玩家评选票数最高的 PS3 游戏几乎没有任何悬念，那就是由顽皮狗为玩家带来的年度盛宴——《未知海域 3 德雷克的诡计》。同时，玩家评选而出的这一奖项也和我们媒体评出的年度最佳游戏 / 最佳 PS3 游戏一致，可见大家对于本作的评价是毫无争议的。年初发售的《杀戮地带 3》虽然受众面略窄，不过依然凭借出色的画面素质以及网战模式在 PS3 玩家中享有不错的口碑，以较大优势占据了玩家票选 PS3 游戏的第二位置。票选排名第三是来自 NBGI 的原创《传说》新作——《无尽传说》，这款诚意满点的正统日式 RPG 是系列首次在 PS3 平台推出独占新作，自然引来了无数 FANS 的关注，而游戏出众的素质也证明其完全对得起《传说》系列”诞生 15 周年纪念作品的名号。2012 年的 PS3 平台到底时候是否持续发力，让我们一同期待。

玩家评选最佳PS3游戏No. 1

未知海域3 德雷克的诡计



总票数 37354 | 得票率 82%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	杀戮地带3	19149	42%
3	无尽传说	11568	25%
4	战国BASARA 3 宴	11525	25%
5	小小大星球2	9682	21%
6	抵抗3	7192	16%
7	如龙 终焉	6980	15%
8	机车风暴3 启示录	6304	14%
9	无名英雄2	6012	13%
10	梅露露的工作室艾兰德的炼金术士3	4115	9%

【付家鸣】这是我今年玩的最好看的电影！

【张威】要我用一句话来形容这款游戏的话，那就是 精彩绝伦！

【张华】3D 效果出色，如电影般的过场，剧情起伏，让玩家猜不到结局。

【张然】这是电影与游戏的完美结合！

【庞严炜】带着冒险精神，领略世界之美。

无尽传说

【黎洪达】终于玩上 PS3 的独占“传说”了，真的很开心。

【张新异】次世代上的传说新作让我找回了当年用 PS 玩《宿命传说》的感动！

小小大星球2

【方国文】今年最喜欢这游戏，它给我带来了无穷乐趣。

机车风暴3 启示录

【金鑫】从来没有这么刺激的赛车游戏，拿着手柄的时候甚至可以感觉到血液在沸腾，这种体验是前所未有的。

2011年度

X360

玩家评选最佳游戏

总票数 103117

虽然 X360 的跨平台游戏在 2011 年获得了压倒性的销量成绩，但这一点不妨碍微软的独占大作继续对玩家发起“轮番轰炸”（笑）。今年微软旗下第一方作品的三驾马车——《战争机器 3》、《光环 战斗进化 周年纪念版》、《极限竞速 4》分别占据了玩家票选最佳 X360 游戏的前三位置。其中分量十足的《战争机器 3》当仁不让获得首位，宝刀未老的《光环 战斗进化 周年纪念版》则在老玩家心目中依然魅力无穷，这两款作品不仅在欧美市场有着超绝的影响力，对于国内而言同样是人气极高的重磅巨制，是喜欢打枪游戏的玩家必玩的殿堂级作品，评选中我们甚至看到还有忠实的女玩家为《光环》投出了自己宝贵的一票，其魅力可见一斑。另外，在本次的X360票选中，有三款作品均为对应Kinect的游戏，其中以《舞蹈中心 2》尤为受玩家好评。体感操作的大行其道为我们提供了一种全新的游戏体验，而 Kinect 无疑又是目前最有潜力的体感外设，有理由相信未来 X360 平台的榜单上会涌现出更多的体感游戏佳作。

玩家评选最佳X360游戏No. 1

战争机器3



总票数 36055 | 得票率 79%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	光环 战斗进化 周年纪念版	21973	48%
3	极限竞速4	14516	32%
4	舞蹈中心2	6435	14%
5	史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	5491	12%
6	疯兔 活蹦乱跳	4953	11%
7	Kinect运动大会 第2赛季	4470	10%
8	梦幻俱乐部ZERO	4238	9%
9	型可塑2012	2615	6%
10	Kinect迪士尼大冒险	2371	5%

【沈卡】作为系列三部曲的最后一部作品，无论画面、游戏性和网战都十分给力！

【方旭】绝对震撼，绝对感动！

【石川】卡敏不用领便当了，太好了！

【任博】一代战士铁血男儿完美落幕演出。

光环 战斗进化 周年纪念版

【舒永韬】一个字，爽！

【胡雪芹】最爱的士官长！每次控制士官长都不忍心让他死掉。

【孔晓冬】这是一个传奇开始的地方。

Kinect运动大会 第2赛季

【杨榴】这款游戏给我们全家人带来了无尽的欢乐。

舞蹈中心2

【程锋】全家人同乐，Kinect 真是神奇，推荐有 X360 的玩家都入手！

【张坚】既能动动身子学到舞蹈，又能听到好听的歌，真是不错。

极限竞速4

【胡瑞】终于可以天天开豪车啦！

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

2011年度 Wii 玩家评选最佳游戏

总票数 95833

随着 2011 年 E3 任天堂发布会 Wii U 的公布，Wii 这台给我们带来过无穷乐趣的创意主机也正式迈入最后的黄金期，任天堂在这一年也不遗余力地为 Wii 玩家献上众多来自第三方以及自家的优秀作品。最具代表性的《塞尔达传说 天空之剑》是所有玩家期待已久的大作，老任无论在游戏本身还是发售前的宣传都做足了工夫，游戏推出后也受到玩家的一致好评，是系列诞生 25 周年之际 FANS 收到的最具诚意的大礼。而在 2011 年上半年先后推出的《最后的故事》以及《潘多拉之塔》，也同样是 Wii 平台难得的 RPG 佳作，玩家的反响也证明了这一点。来自任天堂的另外三款本社的游戏——《星之卡比 Wii》、《大家的节奏天国》、《马里奥与索尼克 伦敦奥运会》也都是体现老任特色的游戏，轻松、创意、有趣永远是它们的共同主题，因此 Wii 平台的玩家群体更宽泛也更大众向。受区域限制，国内玩家体验的大部分 Wii 平台作品均为日版游戏，其实欧美市场也有很多值得关注的佳作，感兴趣的玩家不妨也去调查一番！

玩家评选最佳Wii游戏No. 1

塞尔达传说 天空之剑



总票数 27536 | 得票率 61%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	星之卡比 Wii	12522	28%
3	战国BASARA 3 宴	11696	26%
4	太鼓之达人 Wii决定版	10234	23%
5	最后的故事	8974	20%
6	大家的节奏天国	8949	20%
7	马里奥与索尼克 伦敦奥运会	5759	13%
8	潘多拉之塔	5284	12%
9	闪电十一人 强袭者	3897	9%
10	地球探索者	982	2%

【谢春杨迪】老套的角色，老套的故事，玩起来却永远不失新意。

【许焱】《时之笛》之后又一款让我全身心投入的动作角色扮演游戏。

【潘攀】这是一款让人真正玩的开心的游戏。

最后的故事

【徐斌】游戏给我一种无法言喻的感动。

【刘晓文】虽然本作不如其他 RPG 大作抢眼，但素质依然出众，感谢坂口博信给我们带来这样的好游戏。

战国BASARA 3 宴

【倪雪雯】有一骑当千的感觉，每一次在通关后，收集到素材与新武器都很有成就感。

【何浩然】4 年的快乐，4 年的喧哗，BASARA 可谓是我生活里的一部分了，谢谢你！

太鼓之达人

【叶灵西】高三没什么时间游戏，但每周都会花时间敲太鼓，轻松又健脑。

【岑伟昌】游戏的音乐节奏和系统都让我印象深刻。

2011年度 3DS 玩家评选最佳游戏

总票数 108317

3DS 是这次的大赏投票新增加的一个奖项，自 2 月发售以来，这台新颖有趣的次世代 3D 掌机已经为玩家带来了数不胜数的佳作。这里面风头最旺的作品来自 2011 年底刚刚发售的《怪物猎人 3 tri G》，虽然截至投票结束，可能很多玩家才刚刚踏上狩猎的征程，但小编从大家投票写下的评语中就拿足以看出，猎人的热情显然已经被完全点燃，其中不乏很多从 Wii 以及 PSP 平台转战而来的核心 FANS。除了这款在国内具有绝对人气的作品，玩家评选出的最佳 3DS 游戏的前五名还包括《超级马里奥 3D 大陆》、《塞尔达传说 时之笛 3D》、《生化危机 佣兵 3D》以及《马里奥赛车 7》，可以说每款都是经得起考验的大作，这也让人不得不佩服老任的功力。从热门作品的移植到经典的复刻，从名作的重生到原创的崛起，3DS 的软件阵容虽没有明星助阵，但却都是实实在在的"好玩"的游戏。仅仅只用一年时间，3DS 就涌现出如此之多的佳作，确实是很多人没有预料到的。随着第三方厂商的逐渐加入，3DS 的游戏将在未来呈现更加丰富多样的格局。

玩家评选最佳3DS游戏No. 1

怪物猎人3 tri G



总票数 24336 | 得票率 54%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	超级马里奥3D大陆	19547	43%
3	塞尔达传说 时之笛 3D	16942	37%
4	生化危机 佣兵3D	13159	29%
5	马里奥赛车7	12258	27%
6	莱顿教授与奇迹假面	6099	13%
7	战国无双 编年史	5338	12%
8	超级口袋妖怪　乱战	4757	10%
9	任天狗+猫	2964	7%
10	闪电十一人 GO 闪光·黑暗	2917	6%

【严文浩】每一个 G 字都不仅仅意味着狩猎的继续，而是崭新的开始。

【宋世凯】投票给本作只因为它是"怪物猎人"，埋藏在心中的狩猎之魂又燃烧起来了！

【徐帆】和朋友一起联机狩猎的日子太让人怀念了，这次也要拉上好友共同踏上征程。

【秦熙】这作新增的怪物其实蛮多的，现在我还在无穷无尽地刷怪呢！

超级马里奥3D大陆

【贺笑恒】虽然里关的难度十分变态，但任天堂对游戏的定义和用心实在令人佩服。

【张伟】这是目前 3DS 平台 3D 效果最棒的一款作品，实在太有创意了！

【邢俊杰】马里奥不管多少年都永远是电视游戏的经典，玩到这样的游戏好感动。

生化危机 佣兵3D

【蔡佳】没想到在掌机上也能玩到如此出色的《生化》，无憾了。

【魏威】这真是意外的惊喜，玩了这款游戏之后更加期待未来的《启示录》会是什么样了。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

2011年度

PSP

玩家评选最佳游戏

总票数 144519

不管怎么说，PSP 在国内依然是当之无愧普及率最高的游戏平台，因此本次大赏我们收到 PSP 游戏的投票也是最多的。尽管 PSP 已经圆满完成与后任 PSV 的交接任务，但 2011 年的 PSP 平台依然热闹非凡，各大日厂均推出了自己的王牌作品。看过上一期杂志的读者应该知道，2011 年 TV GAME 大赏媒体评选的最佳 PSP 游戏为《最终幻想 零式》，而这次由玩家评选出的最佳 PSP 游戏第 1 位则被《初音未来 女歌手计划 扩张版》获得，这是一个非常有意思的结果。葱娘以令人瞠目结舌的魅力在票数上险胜正统派《零式》拔得头筹，不得不说是 FANS 的一场胜利。此外，玩家对于《战场的女武神 3》、《第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇》以及《英雄传说 碧之轨迹》这三款游戏的评价也相当之高，它们的共同点是非常耐玩，能活用掌机随身随时游戏的特点，相信这也是玩家的选择理由之一。PSP 平台的票选末尾是 Level-5 带来的《纸箱战机》，虽然累积 30 多万的销量还勉强过得去，但相比该社的其他作品还是差了不少，偏向低龄化的设定也是不少国内玩家没有去接触本作的原因之一，当然，游戏本身的素质还是不错的。

玩家评选最佳PSP游戏No. 1

初音未来 女歌手计划 扩张版



总票数 33818 | 得票率 74%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	最终幻想 零式	30640	67%
3	战场的女武神3	14581	32%
4	啪嗒砰3	13237	29%
5	第2次超级机器人大战Z 破界篇	12981	29%
6	英雄传说 碧之轨迹	10809	24%
7	火影忍者 疾风传 终极冲击	9848	22%
8	异说 012 最终幻想	8810	19%
9	真・三国无双6 特别版	7331	16%
10	纸箱战机	2464	5%

【叶树威】初音陪我度过了今年的光棍节……

【欧阳】还是初音有爱啊，虽说是二次元的，不过请做我的新娘吧！

【许少坤】按键的判定比 2 代好了很多，打出 Perfect 也容易多了。

【王瀚斌】支持 MIKU 到永远！

最终幻想 零式

【陆自健】好歹也是 PSP 上最后的大作了，虽然初上手会感觉操作好复杂，但玩到后面还是挺好玩的。

【王豪】命运的交织有了生命的相遇，这才有了如《零式》般的故事，才有了一次次感动。

【王多鑫】多年来惟一一个让我玩多周目的游戏。

【刘明誉】《零式》是绝对的神作啊！无论剧情还是声优，都对得起我三周目的猛刷！

战场的女武神3

【李戈】无名部队的故事太好、太感人了。

【黄春龙】玩了上百小时了，从小就喜爱战棋类游戏。

【李楠】玩过的流程最长的游戏没有之一。

2011年度

NDS

玩家评选最佳游戏

总票数 85821

相比而言，NDS 是 2011 年游戏阵容最为平稳的一个机种。由于大部分作品都已经全线过渡至 3DS 平台，因此这台曾经创造了一个历史的传奇掌机这一年自然也被抢去了不少风头。话虽如此，细细盘点一番，我们还是会发现 2011 年值得一玩的 3DS 游戏其实并不少，玩家评选票数前两名的《逆转检察官 2》以及《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版》就是很好的例子。获得首位的《逆转检察官 2》凭借出色的剧情为该系列打下了鉴定的基石；《DQMJ2P》作为一款加入新增要素的资料篇，能取得这样的成绩也非常不错，这和游戏内容的厚道以及老玩家的支持是分不开的。除了排名前列的几款游戏，来自 Atlus 的《恶魔幸存者 2》虽然因为相对 FANS 向的缘故而使得票选排名比较靠后，但游戏不俗的素质与表现却是得到认可与肯定的。此外对于老玩家来说，《重装机兵 2 重装上阵》和《沙加 3 时空的霸者 影或光》这两部作品在他们心中也同样有着不可取代的位置，新时代的重生为这部分玩家带来了久违的感动。

玩家评选最佳NDS游戏No. 1

逆转检察官2



总票数 18959 | 得票率 42%

名次	游戏名	得票数	得票率
2	勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版	13633	30%
3	集合！卡比	12967	29%
4	海贼王 巨人之战2 新世界	12141	27%
5	重装机兵2 重装上阵	8966	20%
6	沙加3 时空的霸者 影或光	8147	18%
7	恶魔幸存者2	4986	11%
8	战斗与收服 口袋妖怪打字	2354	5%
9	诺拉与刻之工房 雾之森的魔女	1976	4%
10	财宝报告 机械的遗产	1692	4%

【李菲】御剑在我心中的位置越来越无法取代了，期待新作早日推出。

【陈杰】系列最大的魅力就在于环环相扣的剧情，而这一作的故事恰恰又是我最喜欢的。

【王小宁】调查与逻辑推理的部分很过瘾，这是一款自己转动脑筋才能获得最大乐趣的游戏。

勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker2 专家版

【刘浩】新增加的章节实在太感动了，让我这种从 1 代开始玩该系列的人真是泪流满面……

【高跃】游戏很耗费时间，而我又是特别喜欢追求完美的人，所以今年一年几乎都在玩这个游戏。

恶魔幸存者2

【王康华】我一直是这个系列的死忠，这次的作品内容够丰富，音乐也很棒，我要推荐给其他朋友！

集合！卡比

【周锡源】虽然流程很短，但整个过程非常有趣。

【杨阳】看着可爱的卡比，感觉自己的心灵都得到了治愈，这样的游戏用来调剂和休闲是再好不过了。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

2011年度TV GAME大赏(玩家评选)活动中奖名单

一等奖 3名 主机豪华套装 任选一套









中奖者为：

兴化市 **龚诗嘉**　　北京市 **夏　宇**

上海市 **谢逸飞**

二等奖 6名 次世代主机 任选一台















中奖者为：

松原市 **毕　野**　　成都市 **蔡伟南**　　上海市 **陈玮钰**

广州市 **陈雅琪**　　赤峰市 **杨　琦**　　天津市 **荀文瀚**

三等奖 200名 北通精美实用游戏周边

长沙市	卜　谦
重庆市	卜山川
株洲市	蔡　灿
郴州市	曹志军
咸阳市	陈　超
南京市	陈　超
上海市	陈海峰
潮州市	陈海泓
牡丹江市	陈　昊
清远市	陈　浩
杭州市	陈　宏
宜昌市	陈　建
绍兴市	陈炯霆
南昌市	陈　莉
景德镇市	程　达
常州市	崔　俊
洛阳市	崔　凯
北京市	崔　岩
上海市	戴镜根
北京市	丁梦依
丹东市	董云志
南通市	杜凯雄

重庆市	杜　伟
武汉市	冯　浩
马鞍山市	付健豪
福州市	傅　彦
淮南市	高　杰
昆明市	高　俊
昆明市	高　飏
重庆市	古　笛
西宁市	古中敏
东莞市	关荣发
福州市	官　昕
上海市	管申畅
北京市	郭　严
临沂市	韩　峰
武汉市	韩廷瑞
兰州市	胡鑫玮
如皋市	胡　钰
杭州市	胡振宇
潍坊市	黄恩惠
杭州市	黄浥晨
广州市	黄泽源
沈阳市	贾昊宇

广州市	简仲明
长春市	江　涛
成都市	姜寒冬
崇左市	姜植钧
石家庄市	金　皓
青岛市	金　兰
北京市	孔晓冬
百色市	雷云渊
大连市	李大鹏
大庆市	李国瑾
唐山市	李　慧
银川市	李家天
珠海市	李健鹏
长春市	李可心
西安市	李龙龙
长沙市	李梦杨
北京市	李思佳
白银市	李振雄
南宁市	李智胜
福州市	连　臻
武汉市	梁　竹
长乐市	林　晖
武汉市	林　潇
吴川市	凌欢欢
长春市	刘海龙
上海市	刘慧珍

吐鲁番市	刘　强
海口市	刘锐满
青岛市	刘思奇
阳江市	刘文川
秦皇岛市	刘　岩
杭州市	刘　宇
贵阳市	刘震宇
威海市	刘卓昕
太原市	刘子洋
涿州市	卢济青
北京市	陆　韵
北京市	路程循
北京市	吕袁通
南昌市	罗超凡
崇州市	罗　辑
武汉市	马　皓
酒泉市	马　祥
昆明市	穆林源
西安市	潘　铎
丹阳市	潘文钰
牡丹江市	庞　正
常德市	裴　雷
辽源市	齐　跃
北京市	秦　巢
常州市	秦　扬
呼和浩特市	秦卓弘

深圳市	邱德庆
荆州市	余任海
邢台市	任明军
上海市	任志毅
六安市	桑振宇
商丘市	邵　帅
无锡市	邵雯翔
抚顺市	宋汝博
哈尔滨市	孙　瑜
上海市	汤季安
宜宾市	唐　奥
桂林市	唐承雨
郑州市	田少晗
大庆市	田　哲
厦门市	童　辉
武汉市	涂世东
上海市	王必诚
兰州市	王　冠
天津市	王海明
太原市	王　珲
海口市	王　佳
邢台市	王家力
济南市	王　甲
上海市	王剑宇
宁波市	王　杰
楚雄市	王　杰

晋中市	王　金
乐山市	王峻龙
宁波市	王　凯
北京市	王　鹏
南京市	王　伟
兰州市	王锡义
广州市	王晓鸣
重庆市	王　欣
阿克苏市	王瑜珲
哈尔滨市	王志博
呼和浩特市	乌力罕
盐城市	吴伯进
哈尔滨市	吴　丹
西安市	吴海清
扬州市	吴昊旻
武汉市	吴亮亮
宜春市	吴振华
杭州市	奚　源
重庆市	夏　琦
北京市	肖　琼
海口市	肖　勇
南昌市	熊朝辉
黄石市	熊良双
黄石市	熊　毅
唐山市	熊秩彬
上海市	徐天一

黑河市	许汉元
马鞍山市	许少玮
上海市	许晓波
上海市	薛呈旸
安顺市	杨　东
北京市	杨　冬
漳州市	杨庚诚
广州市	杨豪俊
无锡市	杨昊捷
淮南市	杨　杰
上海市	杨明宇
哈尔滨市	杨伟光
石嘴山市	杨争争
齐齐哈尔市	姚广义
泉州市	姚金钞
惠州市	姚舒怡
瑞安市	叶博怀
佛山市	叶伟健
合肥市	叶元炜
北京市	易　畅
宁德市	游　夏
黑河市	于尚钰
长沙市	袁琳皓
西安市	袁张璋
北京市	翟　燕
北京市	翟雨佳

湖州市	张　驰
长春市	张建楠
吉首市	张　健
衡水市	张劲涛
天津市	张　璐
德阳市	张述懿
大连市	张　旭
上海市	张屹宁
深圳市	张　源
漳州市	张志鹏
赤峰市	赵　佳
潮州市	郑德淮
广州市	钟家盛
珠海市	钟晓俊
深圳市	钟学凯
赣州市	钟昭运
北京市	种逸山
南京市	周　峰
成都市	周欣峰
平湖市	周　彦
哈尔滨市	朱　峰
铜陵市	朱奉威
海宁市	朱思怡
长沙市	祝叶新
合肥市	邹坤生
乌鲁木齐市	左　伟

玩家感言集锦

【王晨】游戏总是让我能在理想的世界中享受美好，给我在孤单时以温暖。

【李斌】工作之余的时间都给了儿子和游戏。

【黄家兴】管他核心不核心，玩得快乐才是硬道理。

【尹智超】玩勿丧志！

【王巍】对我而言游戏既是生活的一部分，更是生活以外的一种体验。

【雷雨】当游戏不再是生活的一部分，那是因为他已经融入了我们的骨髓。

【杨奕】萌就是王道，燃就是灵魂。

【任晗卿】搞定了老婆、女儿之后，才能玩游戏。

【肖宇栋】游戏不应只是消遣，而是一种乐观的态度。

【吕光】对一个身陷囹圄的人来说，游戏使心灵获得自由。

【黎阳】我爱玩游戏胜过看电影，与其作为旁观者，我更愿成为剧中人。

【冯俊杰】做了爸爸了，游戏时间不断减少。

【李杨基】学习就像打游戏，书看得多了，考试自然就轻松了。

【李晨】人生就是一款无法存档的游戏，不能提档重来。

【曾健杰】独乐乐不如众乐乐，珍惜游戏，珍惜朋友！

【施源】结合游戏来学日语，让自己又多个理由去玩多些游戏了！



北通 BETOP　MVP 原生铜





















MooBooks 杂志馆发布 ｜ www.moobooks.net

贰零壹壹
游戏大年鉴



中国掌机玩家和电视游戏玩家的年度回顾——游戏大年鉴，始于《游戏机实用技术》诞生十二载，累计收录近两千款游戏，权威、实用，始终如一。龙年春节，UCG为您再次献上新年大礼2011游戏大年鉴，您不可不读的游戏宝典

写作：UCG2011游戏大年鉴编辑组　美编：一刀&anubis

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

收录游戏总数 222	
3DS 游戏	28 个
NDS 游戏	9 个
PS2 游戏	1 个
PS3 游戏	104 个
PSP 游戏	51 个
PSV 游戏	6 个
Wii 游戏	14 个
X360 游戏	86 个

2011 年无疑是游戏业界进入 21 世纪以来最辉煌的一年。以 PS3、X360 为代表的高清阵营步入成熟期，各种大作以令人眼花缭乱的速度扎堆推出。2011 年同样是属于掌机的一年。年初的 3DS，年末的 PSV，宣告着掌机市场正式告别 NDS+PSP 的时代。两款新掌机都带来了令人耳目一新的感受，令智能手机在游戏方面的优势不再明显。

考虑到 2011 年的变化，2011 游戏大年鉴基本保持了 2010 游戏大年鉴的框架。最大的变化是增加了 3DS 和 PSV 这两大机种，不过由于 PSV 的发售日较晚，杂志上刚刚进行过介绍，因此在年鉴中仅收录了 6 款 PSV 游戏。

2011 游戏大年鉴共收录了 222 款游戏（同一游戏的不同版本仅算 1 款），这个数字不包含在年鉴中提到的各种加强版、移植版、资料片、FAN DISC，因此实际收录的游戏数量远大于 2010 年的 220 款，这与业界发展趋势完全符合。

对于多机种游戏，我们仍会在年鉴信息栏中直接注明。以高清主机为主的跨平台游戏，年鉴以高清主机版为主。对于加强版、移植版、资料片、FAN DISC 性质的游戏，仅会选择进化度大的重要游戏单独撰写年鉴，其他的均只在原作的年鉴中进行简单交代。

关于年鉴中采用的游戏发售日，我们采用的是国内最流行的版本的发售日。一般来说，美式游戏以美版为准，日式游戏以日版为准，官方中文版同步发售的游戏以中文版为准。如果是美日版上市时间相隔较远，且美日风格界限比较模糊的游戏，则以先发售的版本为准。

2011 年度 TV GAME 大赏 媒体评选 年度十佳游戏

2011 年度 TV GAME 大赏 玩家评选 各平台最佳游戏

日版分级年龄标示

- CERO A 对应全年龄玩家
- CERO B 对应 12 岁以上玩家
- CERO C 对应 15 岁以上玩家
- CERO D 对应 17 岁以上玩家
- CERO Z 对应 18 岁以上玩家

美版分级年龄标示

- EC 对应 3 岁以上玩家 Early Childhood（幼儿）
- E 对应 6 岁以上玩家 Everyone（所有人）
- E10+ 对应 10 岁以上玩家 Everyone 10+（所有人10+）
- T 对应 13 岁以上玩家 Teen（青少年）
- M 对应 17 岁以上玩家 Mature（成熟期）
- AO 对应 18 岁以上玩家 Adults Only（仅成人）

游戏大年鉴主体部分图解说明

机种
游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

中文译名
本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

推荐度
由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，“★☆☆☆☆”最低，“★★★★★”最高，总共 5 级。

UCG评分
本刊“黄金眼”栏目给游戏的评分，满分 30 分。未评过分的游戏此项则标记为“-”。

发行公司
这里注明的是游戏的发行公司，通过这个信息能在一定程度上判断游戏的素质。

游戏类型
全面中文化的游戏类型，便于玩家识别。

对应周边/备注
游戏所对应的周边或功能，“专用”指必须有该周边才能正常进行游戏，请注意。

写作编辑
撰写本篇评价的编辑。

游戏原名
游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

发售地区
年鉴介绍的游戏所对应的地区版本。

发售日期
年鉴中所有游戏都是 2011 年年内发售的，故此栏只标注该游戏发售的具体日期。

游戏年鉴正文
介绍游戏的短文。年鉴规格分为约 260 字与约 550 字两种，根据游戏影响力来分类。

沙加 3 时空之霸者 影或光 ★★★☆☆ UCG 评分：21

NDS | サガ 3 时空の霸者 Shadow or Light | 日版 | 1 月 6 日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是 1991 年于 GB 平台上发售的《沙加 3 时空的霸者》强化复刻版，同时也是“沙加三部曲”的完结篇。游戏讲述四名主人公为了拯救即将毁灭的世界，利用超时空战斗机斯泰斯洛斯展开一场跨越时空的壮丽冒险。此次的复刻版在继承原作精髓的基础上进行大幅改革，不仅画面更加艳丽，还更改了许多系统，使操作更加人性化。“时空”是游戏中的关键要素，过去、现在、未来三个时代的时空之力效果各异，玩家需要活用三种效果才能有效制敌。游戏的隐藏要素极为丰富，不仅玩家在穿越时空时所做的事情会影响其他时空的状态，而且存在二周目下才能触发的隐藏任务。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

游戏大年鉴主体部分目录索引

年鉴索引查询方法

★"2011游戏大年鉴"中收录的全部游戏按照本刊中文译名的汉语拼音首字母顺序进行排列，译名首字为字母的游戏排在最前列。

★索引列表在每个游戏名后有对应页数，方便玩家对照查找。

★索引中包含每月月度新闻以及小编年度十大游戏感言。每月月度新闻按照月份排列，放置在每月游戏起始处；小编年度十大游戏感言则随机穿插在年鉴中。以上两项内容未收录到索引之中。

0~9
007 黄金眼 重装上阵 48

A
AKB1/48 与偶像在关岛恋爱 43
阿尔卡那之心 3 12
爱丽丝 疯狂回归 31
暗影诅咒 32
奥丁之枪　魔枪军神与英雄战争 28

B
白骑士物语 教义战争 15
边境之门 58
边缘战士 26
蝙蝠侠 阿克汉姆城 45
变形金刚 月之暗面 31

C
COD 现代战争 3 49
财富报告 机械的遗产 29
苍翼默示录 连续变幻 EX 57
苍翼默示录 连续变幻 Ⅱ 22
超次元游戏 海王星 MK2 37
超级街头霸王Ⅳ 3D 19
超级街头霸王Ⅳ 街机版 33
超级口袋妖怪 乱战 37
超级马里奥 3D 大陆 49
超时空要塞 三角边境 15
尘土飞扬 3 28
初音未来 女歌手计划 扩张版 50
刺客信条 启示录 51

D
DJ MAX 携带版 3 17
地球探索者 33
大家的节奏天国 35
大众高尔夫 6 57
抵抗 3 39
地牢围攻 Ⅲ 32
地球防卫军 决战昆虫 34
第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇 24
电击学园 RPG 16
丁丁历险记 55
冬宫 Ⅲ 暗黑的使徒与太阳的宫殿 37

E
俄罗斯方块 46
恶魔幸存者 超频 39
恶魔幸存者 2 36
二之国 白色圣灰的女王 53

F
FIFA 12 42
飞行俱乐部 度假胜地 24
分裂细胞 3D 21
分裂细胞 三部曲 高清版 42
疯兔 活蹦乱跳 50
符文工房 海洋 18

G
钢铁潜艇 27
高达回忆 战争的记 33
格斗之王 X Ⅲ 53
孤岛危机 2 22
怪物猎人 携带版 3rd HD 版 38
怪物猎人 3 tri G 56
光环 战斗进化 周年纪念版 51

H
海豹突击队 4 25
海贼王 无尽航路 SP 29
黑暗之魂 45
黑道圣徒 3 51
黑色洛城 27
黑岩射手 38
横冲直撞 旧金山 39
红色派系 末日审判 30
滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战 53
幻境神界 大天使的崛起 25
皇牌空战 突击地平线 44
黄金梦想曲 X 43
火影忍者 疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！！ 23
火影忍者 疾风传 终极冲击 45

I
ICO 汪达与巨像 合集 41

J
机车风暴 3 启示录 22
机动战士高达 EXTREME VS. 55
机动战士高达 新基连的野望 38
极品飞车 变速 2 释放 22
极品飞车 亡命天涯 52
极限竞速 4 44
集合！星之卡比 36
嘉年华岛 52
解放之剑 34

K
Kinect 迪士尼乐园大冒险 52
Kinect 运动大会 第 2 赛季 47
凯瑟琳 17
跨越我的尸体 50
狂暴 43
狂野西部 大毒枭 35

L
莱顿教授与奇迹的假面 19
兰戈 20
乐高加勒比海盗 26
雷曼 起源 52
里约大冒险 24
凉宫春日的追想 27
灵异恐惧 3 32
龙之世纪 Ⅱ 21
龙珠改 终极武斗传 16
绿灯侠 猎人的崛起 30

M
马里奥 & 索尼克 伦敦奥运会 56
马里奥赛车 7 55
迈克尔·杰克逊 梦幻体验 23
漫画英雄对 Capcom 3 17
梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士 3 32
魅影破坏者 29
猛虎！高校暴力老师 25
梦幻俱乐部 ZERO 15
梦幻骑士 4 超荷装填 37
梦幻之星 携带版 2 无限 18
梦魇降临 40
魔法的禁书目录 13
魔界战记 4 18
默示之王 57
木偶神枪手 40

N
NBA 2K12 43
逆转检察官 2 16
女皇之门 螺旋混沌 36
女神异闻录 2 罪 24
女装校园恋曲 2 携带版 两位姐姐 25

O
偶像大师 2（X360） 19
偶像大师 2（PS3） 47

P
啪嗒砰 3 26
派对总动员 2 53
潘多拉之塔 28

Q
七龙战记 2020 54
骑士契约 18
潜龙谍影 高清合集 50
秋叶原之旅 27
去度假吧 46

R
忍 3D 53
忍道 2 散华 58
任天狗 + 猫 19
荣耀同盟 33
如龙 终焉 30
入口 2 24
瑞奇与叮当 四位一体 45

S
SD 高达 G 世纪 3D 58
SD 高达 G 世纪 世界 19
塞尔达传说 时之笛 3D 32
塞尔达传说 天空之剑 54
丧尸围城 2 番外篇 44
杀出重围 人类革命 37
杀戮地带 3 17
沙加 3 时空的霸者 影或光 12
闪电十一人 GO 闪光·黑暗 56
闪乱神乐 少女们的真影 41
上古卷轴 Ⅴ 天际 51
上旋高手 4 21
少女萌枪 15
少女巡航机 X 25
深渊传说 34
生化危机 佣兵 3D 29
生化危机 重生精选辑 40
圣诞之吻 收藏版 22
圣斗士星矢战记 53
圣骑战史 39
史坦斯闸门 比翼恋理的爱人 32
世界传说 光明神话 3 16
侍道 4 20
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 G 37
死或生 次元 28
死神 灵魂燃烧 33
死亡岛 40
死亡之屋 赶尽杀绝 加长版 46
速写之脑 51
索尼克 世代 49
索尼克 世代 青之冒险 55

T
ToHeart2 DX 进化版 42
ToHeart2 迷宫旅行者 34
太鼓之达人 Wii 决定版 54
特洛伊无双 28
跳舞吧 3 44
铁拳 混合版 55

U
uDraw Studio 即时艺术家 52

V
VR 网球 4 26

W
王国之心 梦中诞生 最终混合版 13
维纳斯与布雷斯 13
未知海域 黄金深渊 58
未知海域 3 德雷克的诡计 48
我的妹妹哪有这么可爱 携带版 14
无尽传说 40
无名英雄 2 30
无双大蛇 2 58
舞蹈中心 2 46

X
仙境传说 光与暗的皇女 47
小龙斯派罗 天空大冒险 44
小小大星球 2 12
心灵入侵 13
星际火狐 64 3D 35
星之卡比 Wii 47
型可塑 2012 56
喧哗番长 5 男子汉的法则 14

Y
遥远的时空中 5 18
伊甸之子 31
异说 012 最终幻想 13
异说 012 最终幻想 20
英雄不再 危险地带 35
英雄传说 碧之轨迹 42
永远的毁灭公爵 31
勇者 30 SECOND 36
勇者斗恶龙 25 周年纪念 41
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版 23
元气史莱姆 3 大海盗与尾巴团 49

Z
战场的女武神 3 14
战锤 40000 星际战士 39
战地 3 46
战国 BASARA 3 宴 50
战国 BASARA 编年史英雄 35
战国无双 编年史 19
战国无双 3 Z 16
战国无双 3 帝国 38
战律之云 47
战神 起源 收藏版 41
战争机器 3 41
真·三国无双 6 21
真·三国无双 6 猛将传 42
真·三国无双 NEXT 57
真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者 57
职业进化足球 2012 42
纸箱战机 31
致命格斗 24
终极漫画英雄对 Capcom 3 52
重装机兵 2 重装上阵 56
子弹风暴 18
最后的故事 14
最后的约定物语 25
最终幻想 XIII-2 56
最终幻想 零式 47
最终幻想Ⅳ 完全收藏 22

Mooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

王国之心 梦中诞生 最终混合版

★★★★☆ UCG 评分：24

PSP | キングダムハーツ バースバイスリープ ファイナルミックス | 日版 | 1月20日
Square Enix | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作是 2010 年初发售的《王国之心 梦中诞生》的强化版，以美版为基础，添加了不少新要素，并针对之前系统不平衡之处做出了调整。故事时间发生于一代《王国之心》之前，从三位被键刃选中的勇者视角讲述了那场不为人知的悲壮战斗。游戏全篇采用英语配音，呈现出最为原汁原味的迪士尼世界。满足本篇的特定条件后还会开启“秘密篇章”模式，玩家将了解到战斗结束后迷失在暗之世界中的 Aqua 的经历。在竞技场模式中，增添了多人联机时的合作指令，为喜欢联机游戏的玩家们提供更多乐趣。此外，历代都少不了的隐藏 BOSS 自然也会出现，想要一试自己的身手，就去挑战这些实力超群的隐藏 BOSS 吧！



维纳斯与布雷斯

★★★☆☆ UCG 评分：-

PSP | ヴィーナス&ブレイブス ~魔女と女神と滅びの予言~ | 日版 | 1月20日
NBGI | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是 2003 年 PS2 平台推出的同名策略角色扮演游戏的移植作品，汲取玩家提出的意见并进行了改进后进行移植。玩家将扮演拥有不老不死之躯的骑士团长，为了阻止 100 年后世界会遭遇灾难而毁灭的预言，而和伙伴一起讨伐世界各地的魔物。游戏的职业多达 16 种，玩家能在酒馆中召集各种职业的同伴展开冒险，而且可以透过让不同职业的同伴结婚生下的孩子，让他们在未来继承双亲两种不同职业的能力加入到队伍中，成为更强大的伙伴。游戏通关后还会开启“勇气传说”模式，玩家将扮演一名普通的人类参与到游戏中，作为骑士团的团员去见证这 100 年间战争的历史。



死亡空间 2

★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 | Dead Space 2 | 美版 | 1月25日
EA | 动作射击 | 无对应周边 | 文：金馆长



本作是 2008 年黑马游戏《死亡空间》的正统续作，讲述了前作剧情结束三年后发生在主角艾萨克・克拉克身上的故事。本作剧情非常出色，成功地表现了艾萨克的自我救赎，而游戏最后部分也留下了精彩的伏笔，让人无比期待下一作。在本系列引以为傲的气氛营造上，本作丝毫不逊于前作，黑暗的场景中逡巡的怪物不时发出的低吼、空空荡荡的走廊中不祥的风声、比惨叫更令人毛骨悚然的幸存者的喃喃低语，都让人在游戏的过程中不由自主地绷紧了神经，就好像真的身处于怪物横行的殖民卫星。除了出色的恐怖气氛营造，本作其他方面的表现也非常出色。射击手感在前作的基础上得到了强化，打起来更加爽快；武器方面，在保留前作所有武器的基础上本作新增了三种武器：矛叉枪、寻觅者狙击步枪以及掷弹筒，三件武器各有特色，在不同的场合可以发挥出不同的作用，而前作已经登场的武器也都进行了调整，因此本作中不会出现前作那种部分武器形同虚设的现象；本作的场景比起前作要大很多，没有敌人的时候在巨大而精致的场景中进行游戏甚至能给人带来一些探索的快感。为了加强游戏的挑战性，本作设置了只能存档三次的最高难度，可以说是对玩家技术提出了极高的要求，而通过最高难度后的奖励也十分值得期待。





本作比起前作来，另一进步就是顺应潮流加入了网战模式，在网战中玩家可以扮演死灵或者人类，为了各自不同的目标而展开战斗。

►艾萨克除了面对凶恶的怪物，还要面对自己的心魔。



心灵入侵

★★☆☆☆ UCG 评分：-

PS3/X360 | マインドジャック | 日版 | 1月27日
Square Enix | 动作射击 | 无对应周边 | 文：铃



在 2031 年，发达的科学技术已成为人类生活中不可缺少的一部分，由于国家对于地区的控制能力逐渐衰弱，一些技术领先的企业趁虚而入，企图以“心灵入侵”技术来夺取世界的统治权。玩家扮演的角色吉姆是一名调查员，因为工作需要也佩戴了这种先进的“入侵”装置，因此在战斗中具有控制敌人行动的能力。在某项任务时，吉姆被卷入了一场恐怖活动，并逐渐发现许多阴谋都与某个知名跨国企业有巨大的关联。游戏中玩家能以两种方式来入侵别人的心灵，一种是让灵魂出窍，亲身控制目标行动，还有一种则是使用一定的能力值，让失去战斗力的敌人重新站起，为己方战斗。



魔法的禁书目录

★★☆☆☆ UCG 评分：-

PSP | とある魔术の禁书目录 | 日版 | 1月27日
Ascii Media Works | 动作 | 无对应周边 | 文：九兵卫



《魔法的禁书目录》是由大有人气电击轻小说改编的一部 TV 动画，而本作则是配合动画第 2 季的播映而推出的改编游戏。相比其他动漫改编作品，游戏采用了与众不同的格斗对战的玩法，来自原作中的众多角色在本作中悉数登场。玩家在对战前需要选择一名主力以及一名战斗辅助的同伴，主力与同伴之间的相性则由原作内的人物关系决定，高还原度的 3D 的角色造型以及超具魄力的必杀特写也令 FANS 大呼过瘾。除了故事模式以及自由对战模式，游戏还收录了最多支持两名玩家对战/合作的通信模式，非常值得一玩。2011 年 12 月 8 日，本作还推出了姐妹篇《科学的超电磁炮》。



Mook杂志馆发布 | www.moobooks.net

王国之心 梦中诞生 最终混合版

★★★★☆ UCG 评分：24

PSP | キングダムハーツ バースバイスリープ ファイナルミックス | 日版 | 1月20日
Square Enix | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作是 2010 年初发售的《王国之心 梦中诞生》的强化版，以美版为基础，添加了不少新要素，并针对之前系统不平衡之处做出了调整。故事时间发生于一代《王国之心》之前，从三位被键刃选中的勇者视角讲述了那场不为人知的悲壮战斗。游戏全篇采用英语配音，呈现出最为原汁原味的迪士尼世界。满足本篇的特定条件后还会开启“秘密篇章”模式，玩家将了解到战斗结束后迷失在暗之世界中的 Aqua 的经历。在竞技场模式中，增添了多人联机时的合作指令，为喜欢联机游戏的玩家们提供更多乐趣。此外，历代都少不了的隐藏 BOSS 自然也会出现，想要一试自己的身手，就去挑战这些实力超群的隐藏 BOSS 吧！



维纳斯与布雷斯

★★★☆☆ UCG 评分：－

PSP | ヴィーナス&ブレイブス～魔女と女神と滅びの予言～ | 日版 | 1月20日
NBGI | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是 2003 年 PS2 平台推出的同名策略角色扮演游戏的移植作品，汲取玩家提出的意见并进行了改进后进行移植。玩家将扮演拥有不老不死之躯的骑士团长，为了阻止 100 年后世界会遭遇灾难而毁灭的预言，而和伙伴一起讨伐世界各地的魔物。游戏的职业多达 16 种，玩家能在酒馆中召集各种职业的同伴展开冒险，而且可以透过让不同职业的同伴结婚生下的孩子，让他们在未来继承双亲两种不同职业的能力加入到队伍中，成为更强大的伙伴。游戏通关后还会开启“勇气传说”模式，玩家将扮演一名普通的人类参与到游戏中，作为骑士团的团员去见证这 100 年间战争的历史。



死亡空间 2

★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 | Dead Space 2 | 美版 | 1月25日
EA | 动作射击 | 无对应周边 | 文：金馆长



本作是 2008 年黑马游戏《死亡空间》的正统续作，讲述了前作剧情结束三年后发生在主角艾萨克・克拉克身上的故事。本作剧情非常出色，成功地表现了艾萨克的自我救赎，而游戏最后部分也留下了精彩的伏笔，让人无比期待下一作。在本系列引以为傲的气氛营造上，本作丝毫不逊于前作，黑暗的场景中逡巡的怪物不时发出的低吼、空空荡荡的走廊中不祥的风声、比惨叫更令人毛骨悚然的幸存者的喃喃低语，都让人在游戏的过程中不由自主地绷紧了神经，就好像真的身处于怪物横行的殖民卫星。除了出色的恐怖气氛营造，本作其他方面的表现也非常出色。射击手感在前作的基础上得到了强化，打起来更加爽快；武器方面，在保留前作所有武器的基础上本作新增了三种武器：矛叉枪、寻觅者狙击步枪以及掷弹筒，三件武器各有特色，在不同的场合可以发挥出不同的作用，而前作已经登场的武器也都进行了调整，因此本作中不会出现前作那种部分武器形同虚设的现象；本作的场景比起前作要大很多，没有敌人的时候在巨大而精致的场景中进行游戏甚至能给人带来一些探索的快感。为了加强游戏的挑战性，本作设置了只能存档三次的最高难度，可以说是对玩家技术提出了极高的要求，而通过最高难度后的奖励也十分值得期待。





本作比起前作来，另一进步就是顺应潮流加入了网战模式，在网战中玩家可以扮演死灵或者人类，为了各自不同的目标而展开战斗。



►艾萨克除了面对凶恶的怪物，还要面对自己的心魔。

心灵入侵

★★☆☆☆ UCG 评分：－

PS3/X360 | マインドジャック | 日版 | 1月27日
Square Enix | 动作射击 | 无对应周边 | 文：铃



在 2031 年，发达的科学技术已成为人类生活中不可缺少的一部分，由于国家对于地区的控制能力逐渐衰弱，一些技术领先的企业趁虚而入，企图以“心灵入侵”技术来夺取世界的统治权。玩家扮演的角色吉姆是一名调查员，因为工作需要也佩戴了这种先进的“入侵”装置，因此在战斗中具有控制敌人行动的能力。在某项任务时，吉姆被卷入了一场恐怖活动，并逐渐发现许多阴谋都与某个知名跨国企业有巨大的关联。游戏中玩家能以两种方式来入侵别人的心灵，一种是让灵魂出窍，亲身控制目标行动，还有一种则是使用一定的能力值，让失去战斗力的敌人重新站起，为己方战斗。



魔法的禁书目录

★★☆☆☆ UCG 评分：－

PSP | とある魔术の禁书目录 | 日版 | 1月27日
Ascii Media Works | 动作 | 无对应周边 | 文：九兵卫



《魔法的禁书目录》是由大有人气电击轻小说改编的一部 TV 动画，而本作则是配合动画第 2 季的播映而推出的改编游戏。相比其他动漫改编作品，游戏采用了与众不同的格斗对战的玩法，来自原作中的众多角色在本作中悉数登场。玩家在对战前需要选择一名主力以及一名战斗辅助的同伴，主力与同伴之间的相性则由原作内的人物关系决定，高还原度的 3D 的角色造型以及超具魄力的必杀特写也令 FANS 大呼过瘾。除了故事模式以及自由对战模式，游戏还收录了最多支持两名玩家对战/合作的通信模式，非常值得一玩。2011 年 12 月 8 日，本作还推出了姐妹篇《科学的超电磁炮》。



Mook 杂志馆发布 | www.moobooks.net

我的妹妹哪有这么可爱

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP 俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル | 日版 | 1月27日
NBGI | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：九兵卫



由人气轻小说改编的 TV 动画《我的妹妹哪有这么可爱》热播后不久，NGBI 便趁热打铁推出了这款动漫改编游戏。本作的剧情忠于原作但又高于原作，多角色路线分支与结局的设定让玩家可以补完 TV 版动画没有提及的故事，其中就包括绫濑、黑猫等人气角色的原创结局，内容非常吸引 FANS。而游戏在玩法上采用了互动式的对话系统，全新的“Live 2D”动画技术让人物在画面中多了几分立体效果，表情也更为生动丰富。值得一提的是，游戏的限定版还附带了另外一个名为《我的妹妹制造 EX 和妹妹一起恋爱》的迷你小游戏，并且为单独一张 UMD，可谓非常厚道。



喧哗番长 5 男子汉的法则

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP 喧哗番长 5~ 汉の法则 ~ | 日版 | 1月27日
Spike | 动作 | 无对应周边 | 文：狼来了



游戏的整体玩法相对前几作来说差别不大，剧本依旧讲述了不良少年在高校中发生的热血故事。本作在战斗系统上进行了一定程度的改良，新增了全新的反击、小弟和同伴系统，在非主线战斗中玩家可以携带多名小弟同时上阵。主线流程大约 20 小时就可以顺利通关，通关后还会追加 Take2 篇以及各个重要角色的外传模式，保证了耐玩度。在外传模式中玩家可以操作其他角色，以他们的视点来进行游戏的设定也是该系列中首次出现的。游戏中可以触发恋爱事件的女生数量增加到 6 个，再加上系列传统的武勇传等收集要素，可以说是历代作品中内容最为饱满的一作。



战场的女武神 3

★★★★☆ UCG 评分：26

PSP 战场のヴァルキュリア 3 | 日版 | 1月27日
SEGA | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：九兵卫



诞生于 PS3 平台的《战场的女武神》系列”2011 年春季在 FANS 的期待中推出了第三作，平台与二代相同依然为 PSP。本作的基调旨在表现战争的残酷，主题略显沉重，音乐与人设则保持了较高的水准，战斗画面与演出效果的进化同样令人称赞。在故事方面，游戏的时间轴设定与系列初代平行，通过“无名部队”这一不为人知的视角，流程将一、二代作品中登场的正反派人物与重要事件贯穿其中，老玩家可以借此补完前两作中一些不为人知的剧情。



本作的玩法融入了传统的策略要素以及考验动作性的射击部分，不同于家用机版，游戏中的所有战场都被分割成若干小区域，玩家需要和敌人在区域之间发起攻击并抢夺阵地，加上不同兵种的相克，游戏非常考验战术性。本作在系统方面最大的变更点是，主角增加了 SP 能力的设定，只要发动不同的能力，玩家也能体验在战场上横扫千军的感觉，爽快无比。另外，由于《战场的女武神 3》中同时有两位女主角，并且流程中拥有不同的分支事件和结局，所以玩家甚至可以像恋爱游戏一般“攻略”自己喜欢的女主角，非常有趣。除了本篇，游戏中还有大量自由人物以及断章、下载任务等等，丰富的要素足以让玩家玩上近百小时。



在 2011 年 11 月，游戏还推出了包含两个新章节以及精选下载任务的“E2”扩张版，价格仅与普通游戏的廉价版相当，非常厚道。

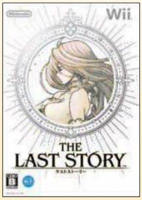


▶本作剧情的丰富度堪称系列之最，游戏发售后还推出了 OVA 动画。

最后的故事

★★★★☆ UCG 评分：26

Wii ラストストーリー | 日版 | 1月27日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：狼来了



本作是以坂口博信为首联合众多知名游戏制作人倾力打造的日式角色扮演游戏，音乐则由植松伸夫担当。游戏的故事讲述因战乱而逐渐荒芜的帝国领地中，有一座繁荣依旧的小岛鲁力。男主角是当地佣兵团的一员，为了成为受人尊敬且生活条件优越的骑士，与同伴们活跃在种族战争中并与女主角邂逅。

战斗采用即时制且极具策略性，玩家可操控的角色基本只有主角一人，有时需利用主角独有的“拉怪”技能，将敌人的火力吸引到自己身上，为黑 / 白魔法师等队友争取时间，并给同伴们下达各种行动的指令；有时则要利用魔法发动后残留下来的魔法圈进行魔法扩散，以制造出对己方有利的局势或是重创敌人；利用地形还能发动特殊的招式。





防具采用纸娃娃系统，且可随意拆装各个部件而不影响防御值，与其他可换装游戏不一样的是，过场及剧情里都会显示玩家耗费心思调配出来的装扮。

除了战斗以外，鲁力岛上的日常生活与分支任务也是游戏中的一大亮点，大到能直接计入游戏的章节，小到帮居民们抓青蛙买东西，玩家大可将紧凑的主线暂时放下来细细品味充满乐趣的分支。

值得一提的是，除了单机模式外，游戏还设有在线模式，该模式分为玩家之间互相对决的“乱斗”，以及与其他玩家协作攻克难关的“讨伐”，无论哪一种玩法都支持 6 人同时进行，还可以选择其他单机角色。



▶连同主角在内，战斗中最多可以 6 人同时上场，场面非常火爆。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

梦幻俱乐部 ZERO

★★★☆☆ UCG 评分：21

X360 | ドリームクラブ ZERO | 日版 | 1月27日
D3 Publisher | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是 2009 年 8 月发售的《梦幻俱乐部》的续作，名为 ZERO 是因为本作的故事发生于前作之前。和前作一样，本作的主旨是让玩家扮演拥有纯洁之心的绅士，与梦幻俱乐部中的女孩交流。本作收录了前作的全部 10 名女孩，并增加了 3 名新角色。游戏针对前作存档频繁、读盘过慢的缺点进行了修正，并增加了更多的实际游戏内容。游戏的玩法主要是和女孩子天南地北地聊天，将女孩子灌醉之后还可以讨论一些禁忌的话题。每个女孩子都有 100 颗星的完成度，外加 7 种不同的结局。而女孩子载歌载舞的表演是游戏的最大亮点。12 月 17 日本作还推出了 PSV 版。



少女萌枪

★☆☆☆☆ UCG 评分：16

X360 | ぎゃる☆がん | 日版 | 1月27日
Alchemist | 光枪射击 | 无对应周边 | 文：纱迦



曾经在 2010 年 TGS 引发轰动的著名擦边球游戏。平凡的主人公被爱天使的弓箭误射中，变身为全校女生爱慕的对象，身陷于各种飞来艳福。游戏的玩法类似于《死亡之屋》，只不过“敌人”是由 4 名女主人公加 66 名其他女生组成的庞大后宫图。玩家要在女生们亲近你之前将其“射”退。每个女生都有不同的弱点，射中弱点可以“一枪爆头”。满足特定条件还可以发动升天模式，近距离与女生接触，极为邪恶。游戏的画面素质很差，人物建模也很简陋，不过视角相当自由，可以说是完全靠“卖肉”来吸引玩家，玩家还可以购买 DLC 来为女生换装。PS3 版将于 2012 年推出。



二月 FEBRUARY

2月7日 由于音乐游戏市场的崩溃，MTV Networks 宣布其旗下的 MTV Games 已经停止运作。

2月10日 Activision Blizzard 召开投资者会议，宣布取消《吉他英雄》部门，取消多款游戏，并裁员 500 人左右。



2月11日 英国媒体报道，Activision Blizzard 正准备收购 Take-Two。

2月14日 索尼宣布 PS2 累计出货量突破 1.5 亿台，成为历史上第一部突破 1.5 亿销量的游戏机。因《Blur》等游戏销量不佳，Activision Blizzard 决定关闭《世界街头赛车》开发商 Bizarre Creations。

2月18日 日本 AOU2011 街机展举办，本届展会的亮点是 3D 街机游戏与格斗游戏。

2月25日 可能是为了迎战即将到来的 3DS，SCE 美国分公司宣布 PSP 从 2 月 27 日开始降价 40 美元。

2月26日 3DS 于日本首发，首批发货量 40 万台，两日内实际销量 37 万 1326 台。任天堂供货充足，并未出现大规模缺货。3DS 发售后，关于裸眼 3D 的负面报道开始大量出现。





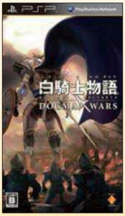
2月28日 欧洲海关宣布已扣留数万台运往荷兰的 PS3。由于 LG 赢得专利侵权案初步胜利，PS3 正面临在欧洲被禁售的危机。

2月28日 历时 5 天的 2011 游戏开发者大会（GDC）在旧金山举办，独立游戏、智能手机与平板电脑游戏在本届 GDC 上大放异彩。Epic Games 展出了次世代游戏 DEMO“撒玛利亚人”。

白骑士物语 教义战争

★★☆☆☆ UCG 评分：18

PSP | 白骑士物语 —episode.portable—ドグマ・ウォーズ | 日版 | 2月3日
SCE | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：纱迦



由 Level-5 开发、SCE 代理发行的“《白骑士物语》系列”首次在 PS3 以外的主机上登场！本作的故事发生于 PS3 上两作的一万年前，也就是在系列世界观中占有重要地位的教义战争时代。和 PS3 上的两作一样，玩家在游戏中扮演的是一名自定义角色，作为列车部队的成员身分来体验这场上古大战。游戏同样强调联机，但单机的要素依然丰富，只是剧情方面比较薄弱。游戏提供了 AdHoc 和 WiFi 这两种联机方式，最多支持 4 人合作，玩家角色可以在战斗中变身为强大的圣柩骑士，很具特摄片风格。本作还可以和 PS3 版《白骑士物语 光与暗的觉醒》进行联动。



超时空要塞 三角边境

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP | マクロストライアングルフロンティア | 日版 | 2月3日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：九兵卫



《超时空要塞 三角边境》是系列登陆 PSP 平台的第三款游戏作品，游戏总体玩法与前两作类似。在本作的新要素“学园模式”中，玩家可以从主角早乙女・阿尔特的视角来感受原作中的学园生活，既能与歌姬们进行交流，也能体验作为驾驶员的成长过程。学园模式中成长的驾驶员，在竞技模式（**キャンペーンモード**）内同样能够使用。竞技模式收录了历代“《超时空要塞》系列”的机体。此外游戏的另一大卖点在于，除了到前作为止登场的 7 部作品，游戏还全新收录了“剧场版超时空要塞 边境 虚空歌姬”以及“超时空要塞 Macross Ⅱ -LOVERS AGAIN-”这两部作品。



Moo杂志馆发布 | www.moobooks.net

胜负师2011年度十佳游戏



- ◆战国 BASARA3 宴（1121）
- ◆未知海域 3 德雷克的诡计（1106）
- ◆火箭鸟 铁汉雄鸡（1031）
- ◆战神 起源 收藏版（1017）
- ◆英雄不再 危险地带（0801）
- ◆无名英雄 2（0623）
- ◆苍翼默示录 连续变幻Ⅱ（0620）
- ◆凯瑟琳（0528）
- ◆漫画英雄对 Capcom 3（0331）
- ◆真·三国无双 6（0324）

年度感言 和前两年一样，我所有的游戏时间都给了 PS3，在我看来养一台主机刚好，毕竟精力有限。这一年称得上是丰收年，共收获白金奖杯 55 座，同时为杂志及《PS3 专辑》贡献奖杯攻略近 40 篇，为工作拿奖杯，也算拿得心安理得，呵呵！十款游戏后面的数字为取得白金或奖杯 100% 的日期，回看一下还是有挺多感慨的。比如最折腾的《凯瑟琳》，痛并快乐着地打了一个多月；而最开心的当然是《未知海域 3》，拿一个神作的白金当是给自己的生日礼物。2011 年末入手了 PSV，从此又重返掌机家用机双修的道路，对于 2012 多彩的游戏人生，我充满了各种期待。

逆转检察官 2

★★★★☆ UCG 评分：24

NDS | 逆转检察官 2 | 日版 | 2 月 3 日
Capcom | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：八重樱



《逆转检察官 2》是以天才检察官御剑伶侍为主角的“逆转”续作第 2 部。游戏共计有五大章节，各个章节的剧情均环环相扣，密不可分。同之前的几作一样，玩家仍需要亲自调查案件现场，将遗留在现场的各条线索汇总起来，并对各位证人的证言进行去伪存真的审核，再将有用的线索形成组合推理，从而一步步还原出事件的真相。本作的新系统“逻辑棋盘”可谓是将逻辑推理发挥到极致，带给玩家非同一般的紧张感与成就感，足以令推理爱好者们大呼过瘾。值得一提的是本作的剧情还涉及到了御剑伶侍的父亲御剑信的过去，带领系列老玩家们深入御剑家族的内部，了解更多埋没于历史中的事件。



龙珠改 终极武斗传

★★☆☆☆ UCG 评分：–

NDS | ドラゴンボール改 アルティメット武斗伝 | 日版 | 2 月 3 日
NBGI | 格斗 | 无对应周边 | 文：稀饭



随着人气动画《龙珠 Z》的重制版《龙珠改》的推出，其改编的游戏也紧接着登陆到 NDS 平台上。作为一款格斗游戏，本作以非常简单的方式还原了原作高速紧张的战斗，玩家在对战中如果要发动人物的技能或必杀技，除了像普通格斗游戏那样输入指令之外，直接点一下下屏幕对应招式的名称也能使出。除此之外，玩家如果什么键都不输入，角色受到攻击的时候会自动进入防御状态，方便一些不擅长格斗游戏的原作粉丝也能轻松体验本作。游戏初期可选用的角色只有 10 人左右，但随着游戏的进行，可使用角色会不断增加，甚至连“界王”等角色都会加入战斗，娱乐性很强。



战国无双 3 Z

★★★★☆ UCG 评分：20

PS3 | 战国无双 3 Z | 日版 | 2 月 10 日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



本作与 Wii 版《战国无双 3 猛将传》同时发售，从内容上来说两者基本相似，但由于此前的《战国无双 3》为 Wii 独占游戏，所以本作除了收录《猛将传》的内容外，还包括了 3 代的基本内容，相当超值。由于平台进化，本作实现了 720p 下的 60 帧流畅度，这是 Wii 版所不能及的。本作收录了系列史上最多的 40 人参战阵容，和 3 代相比新增了佳拉夏、福岛正则、绫御前这 3 名角色，并为 3 代中 10 名没有无双演武的角色增加了剧情。新增的创史演武、腕试し等模式也相当抢眼。Wii 版虽限于机能而表现略差，但独占的村雨城模式又有进化，而且支持联机合作。



世界传说 光明神话 3

★★★☆☆ UCG 评分：无

PSP | テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3 | 日版 | 2 月 10 日
NBGI | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



“《世界传说》系列”是将“《传说》系列”中的人气角色全部齐聚一堂展开冒险的外传系列。本作收录了到《圣恩传说》为止所有“《传说》系列”作品中的大部分角色，总数超过 80 人，其中可操作的角色达 77 人，远远超过前作。玩家能按照自己的喜好设定原创角色的外形和职业，然后与喜欢的原作角色一起组队冒险。全新增加了“レディアント・ドライヴ”系统，发动后玩家可以毫无限制地使用特技或奥义，魔法咏唱时间也会变 0，爽快度大大提升。BGM 制作制作继续由中村和宏、樱庭统、椎名豪担当。首次加入的媒体安装功能令读盘时间大大减少。



电击学园 RPG

★★☆☆☆ UCG 评分：无

NDS | 电击学园 RPG Cross of Venus SPECIAL | 日版 | 2 月 10 日
Ascii Media Works | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是作为人气轻小说文库系列“电击文库”创立 15 周年纪念，于 09 年发售的 NDS 游戏《电击学园 RPG Cross of Venus》的加强版。游戏收录了《灼眼的夏娜》、《魔法禁书目录》等多部高人气作品中的主要角色，玩家可以从他们中选出 3 名战斗角色和 3 名辅助角色进行战斗。游戏在前作基础上画面、音乐等各方面进行了强化，原本是一个平面的舞台这次也变成了 3D 舞台。与此同时游戏还调整了角色的能力值和遇敌率等，平衡性得到提升。通关后追加了强化版 BOSS 战和“再挑战”模式，还有全新的最高难度“电击”，令游戏更加耐玩。喜欢电击文库作品的玩家不容错过。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

凯瑟琳

★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360	キャサリン			日版	2月17日
	Atlus	动作冒险	无对应周边		文：胜负师



Atlus 第一款高清平台作品，同时也是 2011 年最具话题性的游戏之一。本作宣传初期以香艳的成人要素大打擦边球，但让人意外的是其主要玩法居然是推箱子爬楼。与一般益智游戏不同，本作除了有一套精巧完备的规则，还增加了具象化的时间限制，下层不断崩塌以及 BOSS 步步紧逼，都会让玩家体验到命悬一线的紧张与刺激。除了需要大脑不停运转，还需要不亚于动作游戏的操作强度，记忆力、反应力、熟练度、运气缺一不可。如果不能很好地理解规则，掌握实用技巧，那么仅普通难度就有可能让人叫苦不迭。本作有一部分传统文字冒险游戏的流程，其剧情与游戏方式一样诡异，男主角不可思议的艳遇，“劈腿”男子的离奇死亡，挥之不去的噩梦……真相





揭示时虽略显荒诞，但过程中一道道有关爱情观、婚姻观、价值观的选项题，却也能让人逐步理解编剧与制作者的用意——这便是一部关于爱情与人生的启示录。因为可能需要反复失败反复尝试，本作的流程会显得比较长，但只要获得最高评价就可以跳过爬楼关卡的设定大大方便了玩家对多结局的收集，也有利于一些分支的完成。HARD 难度的关卡与 NORMAL 相比会有明显区别，难度激增；酒吧里街机迷你游戏拥有表、里共计 128 个关卡；解决了这些之后还有需要动用全部智慧、技巧和耐心的终极挑战“巴别塔”模式。游戏内容之丰富，耐玩度之高，绝对超越想像，是挑战自我的最佳选择！



▶纠结，挣扎，一次又一次的失败，换来的是成功那一刻最高的满足感！

漫画英雄对 Capcom 3

★★★★☆ UCG 评分：26

PS3/X360	Marvel VS. Capcom 3 Fate of Two Worlds			美版	2月17日
	Capcom	格斗	无对应周边		文：胜负师



正如副标题一样，游戏精选了两大阵营最具人气的角色聚首一堂，相信大部分玩家都可以找到喜爱的角色。作为一款 2D 玩法的格斗游戏，本作最具特色的地方就在于华丽的演出效果与爽快度满点的空中连段，游戏与前作一样采用 3V3 的战斗模式，每名角色都可以选择 3 种援护模式，在不同的角色组合与不同的援护模式组合下玩家可以打造属于自己的一套专属连段。新增的两个系统让游戏的节奏大大改变，Team Aerial Combo 使空中连段的华丽度提高到一个新的高度；X-Factor 则为玩家提供了一发逆转的资本。游戏还通过 DLC 追加了大量的新要素。推荐给所有喜欢团队格斗的玩家。



DJ MAX 携带版 3

★★★★☆ UCG 评分：–

PSP	DJ MAX PORTABLE 3			日版	2月17日
	Pentavision	音乐	无对应周边		文：洛克



本作是韩国著名音乐游戏“《DJ MAX》系列”的最新正统续作，虽然韩文版已于去年 10 月推出，不过本作引入了《Cosmic Fantastic Lovesong》等几首歌曲的日文版，操作界面也由之前的英韩双语变为日语，因此受到不少喜爱日文歌曲的玩家关注。本作增加 30 首以上的全新曲目，玩家依然要不断地挑战高难度曲目来解锁隐藏要素。游戏的按键时机要求相比之前作品有所降低，且日文版更容易获得经验，即使是新玩家也能立刻上手。而 Remix 模式的玩法难度甚高，尤其是 6.2T 难度根本不亚于之前作品的 8 键模式，足以勾起高手的挑战欲。



杀戮地带 3

★★★★★ UCG 评分：28

PS3	Killzone 3			繁体中文版	2月22日
	SCE	主视角射击	对应 PS MOVE		文：金馆长



《杀戮地带 3》的故事紧接在《杀戮地带 2》之后，讲述了在敌人大举反攻的情况下，我军溃败，来不及撤走的士兵在主角的带领下奋起反击最后挫败敌人阴谋的故事。本作战场气氛相当火爆刺激，排山倒海般的敌人、铺天盖地的弹雨和接连不断的爆炸给我们还原了一个真实而残酷的战场。本作中我们做得最多的事情是单兵杀进敌人重兵把守的要塞或者在敌人的重重包围中杀出一条血路，玩家们可以充分地感觉到什么叫做“身陷重围”以及“孤军奋战”。本作的剧情表现力非常强，最后阶段摧毁敌人大型兵器的战斗爽到了极点。本作的射击手感进行了调整，比较接近大家熟悉的“《使命召唤》系列”的射击手感，利于玩家上手。除了精彩绝伦的单





机游戏部分，本作的网战部分也非常出色，五大职业（工兵、枪手、特战兵、侵略兵和医务兵）不同的装备和技能决定了他们不同的职责和位置。五个职业的优点和缺点都很明显，只有互相配合才能赢得战斗。很多职业杀人的能力并不出色，但是拥有诸如隐身、治疗、变身为敌军的特殊能力，可以从方方面面帮助我军赢得胜利。在本作的网战模式中人气最高的“战区”模式和“作战行动”模式中，最终目的都不是击杀对手，而是想方设法达成战略目标。一味追求杀人而不积极攻取战略目标的个人英雄主义往往会导致全队的失败。习惯了杀人 = 胜利的玩家需要重新认识战斗的真正意义。



▶战友是我们在敌人的包围圈中活下来的重要保证。

Mook 杂志馆发布 | www.mookbooks.net

骑士契约

★★☆☆☆ UCG 评分：18

PS3/X360 Knights Contract | 美版 | 2月22日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：华尔兹



本作是一款以中世纪欧洲为背景，有关于魔女的动作游戏。游戏最大的特色为双人合作战斗，大块头不死主角与美丽魔法女巫之间的合作战斗堪称本作的最大卖点。游戏中玩家可以利用与女巫之间的各种组合技来华丽地击破敌人，后期不少技能十分强力，充满爽快感。本作在不同难度通关的情况下可以获得多个不同的隐藏服装以及隐藏魔法。游戏会根据玩家选择版本的不同在部分内容上有所区别，比如美版中的断肢、出血在日版中是看不到的。缺点是游戏最高难度下的 QTE 要求过高，要求的不仅仅是反应，即便背版都难以通过。其次便是场景重复率过多，容易迷路。



子弹风暴

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/X360 BulletStorm | 美版 | 2月22日
EA | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：天行者



由 Epic 开发的本作由于变成跨平台游戏而备受关注，而实际制作游戏的 People Can Fly 也确实参与过“《战争机器》系列”的开发工作。游戏和时下大多数同类游戏不同，光打死敌人不是目标，而是要更酷更炫地干掉敌人。游戏中玩家要利用自己的独特武器来攻击敌人，越是将敌人打得血肉模糊、粉身碎骨就越能拿到高分，然后借此来强化角色或解锁新的攻击手段。游戏的单机流程充满了精彩的动作场面和电影式的惊人演出，将虚幻引擎 3 最新版的特性显露无遗。而且游戏还收录有联机模式，同样是强调花样百出的杀人手段，为追求高分和排名的玩家带来完全不一样的感受。



魔界战记 4

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3 魔界战記ディスガイア 4 | 日版 | 2月24日
日本一 | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：九兵卫



有着史上最凶 SRPG 之称的“《魔界战记》系列”是日本一在玩家中知名度最高的系列作品，该系列的最新作《魔界战记 4》时隔前作三年多终于在 PS3 再度登场。游戏在画面以及系统方面均有进化，角色点阵图的清晰度大幅提高，诸如道具界、角色界等系统依然是玩家的时间杀手。系列特色之一的各种恶搞元素在本作中也比比皆是，故事流程诙谐而有趣。游戏在发售后推出了众多对应新角色的 DLC，其中不乏系列作品中的人气角色以及来自日本一其他作品中的人物。而在 2011 年 8 月以及 10 月，日本一还先后推出了中文版以及追加新章节与 DLC 的“风华 &desco 篇”，同样值得一玩。



符文工房 海洋

★★★☆☆ UCG 评分：—

PS3/Wii ルーンファクトリー－オーシャンズ | 日版 | 2月24日
MMV | 模拟经营 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作是一款以幻想世界为背景的“牧场物语”新作，也是系列首次登陆 PS3 平台的作品。玩家所扮演的角色拥有阿泽鲁和索尼娅这两个人格，玩家可以选择任意一个性别展开游戏。在幻想世界中，玩家需要乘坐着巨人在海洋上的各个小岛间移动，并通过巨人的力量将岛屿吊起，以便玩家在上面开荒耕种，系列传统的模拟经营要素继续得以发扬光大。除了 SLG 元素外，本作中还包含了 RPG 成分，玩家时不时就会遭遇到怪物的袭击，战斗系统简单爽快，部分怪物还可变成自己的同伴。值得一提的还有本作中的婚姻系统，和心仪的对象反复约会提升好感度，之后求婚成功的话就可以喜结连理、养育子女。



遥远的时空中 5

★★☆☆☆ UCG 评分：–

PSP 遥かなる時空の中で 5 | 日版 | 2月24日
Koei Tecmo | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：八重樱



“《遥远的时空中》系列”是光荣旗下的大人气女性向文字恋爱游戏，剧情均为现代的少女在某种力量召唤下穿越时空回到过去的日本，与一群帅哥们展开各种纠结的爱情故事。本作也不例外，女主角莲水有希本是一名普通的高中生，却被意外地带到了幕末时代，与新撰组及一干志士们一起为了拯救世界守护和平而努力。本次女主角会多次穿越于现代与幕末两个时空间，以削减自己生命为代价化解危机。水野十子老师精美的人设和超豪华的声优阵容依旧是本作的最大卖点，各位传奇般的幕末志士们在游戏中化身为造型迥异的魅力帅哥，尽展温柔浪漫一面，足以令女性玩家们心跳加速。



梦幻之星 携带版 2 无限

★★★★☆ UCG 评分：23

PSP ファンタシ－スタ－ポ－タブル 2 インフィニティ | 日版 | 2月24日
SEGA | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：狼来了



本作是《梦幻之星》系列”十周年的纪念作品。作为《梦幻之星 携带版 2》的资料篇，可继承前作的所有数据。系统方面导入了新种族、转生以及无限任务。面向高手的新种族——暗人类，其原创角色在剧情方面担当着主角一职。新增的无限难度下会出现 200 级以上的怪物，敌人的 AI 得到提高，使得战斗更加讲究职业、技能的搭配以及和同伴的配合。追加武器装备总数达到了令人惊异的 3000 种以上。转生系统得以让角色达到 50 级上限的职业技能，随着职业等级的上升还会出现更多的实用性职业技能。允许 4 人联机的在线模式比前作更流畅，极少出现延迟拖慢的问题。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

SD 高达 G 世纪 世界

★★★★☆ UCG 评分：22

Wii/PSP | SD ガンダム ジージェネレーション ワールド | 日版 | 2 月 24 日
NBGI | 策略 | 无对应周边 | 文：洛克



“《SD 高达 G 世纪》系列”是由 NGBI 公司出品的策略类游戏，其最大特征和《机战》一样，都是让不同作品中的角色和机体汇集一堂，让玩家体验到梦幻般的对决。作为系列最新作，《G 世纪 世界》不仅在前作《G 世纪 战争》的基础上追加大量新机体，收录了超过 50 部作品于其中，供玩家使用的驾驶员数量更是超过 300 名。新增的“世纪破坏”模式是本作的核心要素，本系统建立在胜利条件的基础上，并对其加以更加苛刻的限定，可以给游戏带来更大的挑战性。在世纪破坏时其他作品的人物会乱入到原本的故事之中，无论是敌人增援还是我方同伴皆有可能。



偶像大师 2

★★★★☆ UCG 评分：23

X360 | アイドルマスター2 | 日版 | 2 月 24 日
NBGI | 模拟育成 | 无对应周边 | 文：纱迦



玩家要扮演一名新手制作人，以让自己培养的三名偶像获得象征娱乐界最高荣誉的 IA 赏而奋斗。本作的最大特色便在于独具匠心的玩法，目前还没有任何模仿者。女孩子栩栩如生的表情和精彩的歌舞表演相当抢眼。但和大受好评的前作相比，本作可谓既有进步又有退步。画面方面的进步相当惊人，而且最多支持 5 人同台表演。角色方面增加了原 PSP 版的两名偶像，但有 4 名偶像仅作为竞争对手出现。前作的网络对战模式被完全删除，因此游戏的对战系统也有新的变化，总的来说更适合单人，但耐玩性不足。游戏的 DLC 和前作一样丰富，每月都有新歌新服饰等着玩家掏钱，跳坑需谨慎。



超级街头霸王Ⅳ 3D

★★★☆☆ UCG 评分：23

3DS | スーパーストリートファイターIV 3D EDITION | 日版 | 2 月 26 日
Capcom | 格斗 | 无对应周边 | 文：胜负师



本作是 2010 年发售的家用机版《超级街头霸王 Ⅳ》的移植版，游戏的移植度很高，但因为是掌机平台无可避免的损失了部分画质。游戏根据 3DS 的特性进行了优化，增加了专用的 3D 视角模式，玩家可以在 3D 视角模式与传统的 2D 视角模式间切换，在对战中也支持 3DVS2D，3DVS3D，2DVS2D 的进行模式。根据 3DS 触摸屏的特性，可以在触摸屏中设置最多 4 个快捷出招键，只要点击屏幕就能快速出招，但使用快捷出招后在对战中平衡性会大幅失衡，因为所有蓄力系角色在使用快捷出招后能无视蓄力时间瞬发出招，如果想要公平对战还是不要使用这一功能为好。



莱顿教授与奇迹的假面

★★★★☆ UCG 评分：25

3DS | レイトン教授と奇迹の假面 | 日版 | 2 月 26 日
Level-5 | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：八重樱



这是融合了冒险与推理两大乐趣的“《莱顿教授》系列”的首款对应 3DS 平台的新作，随 3DS 首发登场。故事背景为《莱顿教授与魔神之笛》事件结束一年之后，莱顿接到一封老友寄来的信件，委托他调查蒙特多尔镇中发生的怪异事件真相。在镇上，莱顿将与新的对手“奇迹绅士”频频过招，解开各种谜题的同时一步步逼近真相。玩家还将看到年轻时的莱顿的诸多趣事。谜题依旧请到了多湖辉教授监制，并发挥出 3D 裸眼机能，创造了许多立体视点的谜题，带给玩家们全新的解谜体验。本作中的角色和背景均使用了卡通渲染效果，人物对话时丰富的表情变化让玩家产生欣赏动画般的美感。



任天狗 + 猫

★★★★☆ UCG 评分：26

3DS | nintendogs+cats | 日版 | 2 月 26 日
Nintendo | 模拟育成 | 无对应周边 | 文：八重樱



《任天狗 + 猫》是为 3DS 首发护航的数款首发游戏之一，也是将 3D 裸眼机能发挥到极致的作品。同前作一样，玩家可以在自家中饲养中意的爱犬，以及本作中新增的小猫们，在 3D 画面下，这些动物们将会变得更为栩栩如生、呼之欲出。《任天狗 + 猫》总计有 3 种版本，每个版本中有 9 种犬种可以选择，总计登场的狗狗品种数量多达 27 种，就算只购买其中一个版本，也可通过擦肩通信的形式交换到其他版本中的狗狗。与前作相比，狗狗的毛色更为丰富，动作也更加逼真，并且会记住主人的外貌，时不时地会趴在屏幕上舔主人的脸，非常可爱。在同一屋檐下饲养猫和狗两种动物也是很奇妙的体验。



战国无双 编年史

★★★☆☆ UCG 评分：24

3DS | 战国无双 Chronicle | 日版 | 2 月 26 日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



随 3DS 首发的《无双》原创作品，交出了一份令人满意的答卷。游戏一反传统地没有采用以武将或势力的故事为焦点的作法，改以玩家自创的原创角色来展开剧情。根据战斗结果以及对话选项，玩家与 40 名主要角色的友好度会发生变化，也会令整个日本战国史也出现分歧。本作新增的玩家切换功能，支持玩家通过触控功能在战场上随时切换操作的武将，将战略性提高到了新的层次。而游戏的成长要素、收集要素也颇为丰富，耐玩度有保证。至于 3DS 的最大特征——3D 显示功能，游戏也支持得不错。通过无意识通信还可以下载新的任务，并以擦肩合战的方式与其他玩家分享。



Moo… 杂志馆发布 | www.moobooks.net

三月 MARCH

3月2日 岩田聪于游戏开发者大会期间发表基调演讲，公布了3DS的《超级马里奥》新作，并公布3DS影视点播服务。

3月2日 苹果公司公布性能大幅提升、最低售价仅499美元的iPad2，iPad价格即日起大幅下调千元人民币。



3月4日 索尼在游戏开发者大会期间透露了NGP的最新技术细节。

3月9日 索尼宣布平井一夫将从4月1日起升任集团副社长，掌管索尼新成立的“消费产品与服务集团”，业界普遍认为平井一夫是索尼集团CEO最有可能的继承人。

3月9日 SCEE宣布取消多个新作项目，集中全力完成近期作品。

3月9日 微软宣布Kinect销量超过千万，成为“有史以来销售速度最快的电子产品”。

3月9日 SCE美国分公司市场部主管Peter Dille确认辞职。

3月10日 荷兰媒体报道被扣留的30万台PS3已经被放行。

3月11日 日本爆发9.0级大地震，游戏产业受到强烈冲击，大批新作延期，部分作品取消，游戏公司积极捐款。

3月12日 Insomniac公司宣布成立Insomniac Click，负责开发休闲游戏。

3月25日 Capcom通过《OPM》、《OXM》等欧美杂志正式公开与Slant Six合作开发的《生化危机 浣熊市行动》，该作将从黑暗面角度讲述《生化危机》二三两作的故事。

3月27日 3DS在欧美两地陆续上市，纽约联合广场举办官方首发仪式。任天堂表示美国首日销量超过任天堂历史上任何一部掌机。但是根据之后的统计数据，任天堂原定财年内销售400万台的目标远未达成。



纱迦2011年度十佳游戏

※排名分先后

- 铁血军团 逆袭
- 光环 战斗进化 周年纪念版
- 战争机器3
- COD 现代战争3
- 未知海域3 德雷克的诡计
- 无双大蛇2
- 梦幻俱乐部ZERO
- 第2次超级机器人大战Z 破界篇
- 最终幻想XIII-2
- 舞蹈中心2



年度感言 回顾2011年，最值得纪念的事情当然是结婚，所幸老婆对自己打机还是相当支持的，有时她还会帮忙解解Kinect的双人成就之类的。整年总共入账54000点成就，比去年略低。2012年报名参加了成就大赛，自然要更加努力！另外虽然自己是成就犯，但这并不妨碍我尝试X360平台外的游戏，所有想玩的游戏都玩到了。个人今年最喜欢的两个游戏，一个是延续经典，一个是重制经典，都不是新作。原因在于两者素质令我极其满意，再加上一点感情分，自然就胜过了诸多新作。如今PS3和X360已进入成熟期，相信2012年的好游戏会更多！

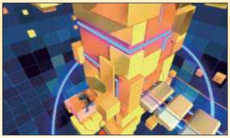
兰戈

★★★☆☆ UCG评分：–

PS3/X360 | RANGO | 美版 | 3月1日
EA | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



这是一款典型的动画电影改编游戏，但同时也能给玩家以惊喜。本作的主角比较另类，是一条一心梦想成为西部英雄的变色龙。比较意外的是，游戏的剧情与内容和电影原作的关系不大，而游戏的素质也远在同类游戏的水准线之上。本作的风格诙谐，关卡设计生动有趣，具有鲜明的特色，战斗系统也比较讲究，近战、射击、骑乘、潜入、解谜，元素多样，不会有同类游戏的粗糙感。游戏的音乐亮点十足，是典型的西部＋墨西哥风，琅琅上口，有洗脑乐的潜质。游戏的难度不高，流程也不长，大概八个小时就能完美，非常适合玩家用于放松和调剂，对奖杯／成就玩家也同样具有吸引力。



异说012最终幻想

★★★★☆ UCG评分：24

PSP | ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー | 日版 | 3月3日
Square Enix | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：狼来了



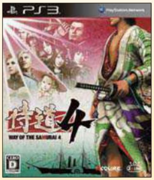
本作基本收录了前作中所有的内容，开始游戏时可以继承前作的大部分内容。剧情讲述了在前作故事发生之前，调合之神与混沌之神间的第12次战争，而前作中没有登场的闪电、蒂珐、尤娜等人究竟为何没有参加最后的第13次战争，在本作中也将给玩家们一个交代。游戏中主要有故事、对战和联机这三大模式，机器待机时可以与朋友擦肩交换对战卡片。由于新角色的加入，使操作角色增至31人。针对前作中被诸多玩家抱怨的平衡性，制作组对原有角色及系统进行了细致的调整，并引入援护系统来鼓励玩家积极进攻，同时也有效地对前作中依赖招式性能而无责任放空招的打法进行了限制。



侍道4

★★★☆☆ UCG评分：23

PS3 | 侍道4 | 日版 | 3月3日
Spike | 动作 | 无对应周边 | 文：华尔兹



本作是日式沙箱类游戏“《侍道》系列”的最新作，《侍道4》的故事舞台设定在幕府末期，玩家将扮演一名侍，融入到三大势力——攘夷、幕府、外国的故事中，谱写一段属于自己的时代活剧。本作在战斗方面经过了改良，新增杀阵系统以及多种招式华丽的流派。游戏的自由度满点，每一句对话的选择都可能影响到自己的势力走向。本作拥有多达10种的结局，值得反复挑战。除了3大势力外，玩家还可以在达成足够条件后进入最终的隐藏路线，达成真正的结局。游戏中还不乏诸多恶搞逗趣内容，经常使玩家在游玩过程中会心一笑。推荐给喜欢日式沙箱类游戏的玩家。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

龙之世纪 II

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/X360 | Dragon Age II | 美版 | 3月8日
BioWare | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：金馆长

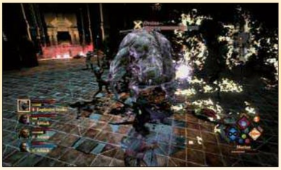


《龙之世纪 II》和前作表面上区别很大，但是实际上依然是一脉相承。本作战斗时候的表现有点像动作游戏，砍杀敌人的爽快感十足。而人物动作也比前作多得多，战斗不再是双方站在原地对打，而更像是在进行一场真正的搏杀。但是实际上影响战斗胜负的并不完全是玩家的操作水平，而是玩家的能力和技能水平，这也是传统美式角色扮演游戏的精髓，《龙之世纪 II》可以用一种比较聪明的方法解决了传统美式角色扮演游戏爽快度不足的问题。游戏中有三大类十八种职业，每个职业有 6 到 8 种技能，每个技能还有两到三种强化方向，可以说，每名玩家手下诞生的角色都是绝对不一样的。游戏的任务指引系统非常体贴，基本上参照着地图指示就能顺利通关，不过体





贴的指示丝毫没有降低本作的探索乐趣，多达一百多个的支线任务足以让玩家乐在其中。作为系列的一贯特色，本作中依然可以通过对话中选择不同的态度来决定任务的完成方式，不同的任务完成方式决定了玩家获得奖励的不同以及接下来的任务走向。本作的同伴也都是有血有肉的人，我们需要积极地和他们交流，完成他们给予的任务，不仅能够提高同伴的友好度，还能让他们习得一些非常独特的技能。而本作中的装备属性也是千变万化，干掉强大的敌人获取最适合自己的装备的过程也让人乐此不疲。可以说，只要你对美式角色扮演有兴趣，就不应该错过本作。



▶和强敌战斗不能一味硬拼，应该仔细考虑一下战术，战术对路可以轻松获胜。

真・三国无双 6

★★★☆☆ UCG 评分：26

PS3/X360 | 真・三国无双 6 | 日版 | 3月10日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



系列第 6 作再次回归了传统的 C 技系统，算是对 5 代的拨乱反正。这次游戏的最大特征是增加了晋势力，由此诞生了一大批新的人气角色如王元姬、司马昭。本作的可使用角色达到了惊人的 62 名，为当时系列之最。游戏采用了可自由更换武器的设定，每名武将可以同时携带两把武器上战场并自由切换，而且在战场上可以随时打开菜单更换这两把武器。本作也称得上是革新的一作。对应 3D、支持在线合作都是新的尝试（掌机作品除外）。更换引擎后，游戏引入了无缝衔接技术，即战场上发生剧情时游戏依然正常进行。每场战斗开始时玩家会身处阵营，可以与同袍对话或购买武器。但读盘时间较长是其弱点。游戏还推出了大量 DLC，内容包括音乐、





武器、服装等等。

本作虽然是跨平台游戏，但亚版和日版只有 PS3，X360 版仅在欧美地区推出。由于 X360 版锁区的缘故，国内很难见到。欧美版为英文字幕加英文语音，但可以在 Xbox LIVE 上免费下载日文语音 DLC。值得一提的是本作还有官方中文版，同样为 PS3 独占。

2011 年 8 月 25 日，本作推出了 PSP 移植版《真・三国无双 6 Special》。由于 UMD 容量有限，PSP 版启用了两张 UMD。游戏增加了最大 4 人同时进行的分数挑战模式。此外故事模式支持双打，也可以换其他角色挑战。成长系统也更加便利。

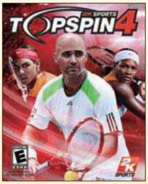


▶本作的故事模式广受好评，不懂日语的玩家一定要玩中文版哦！

上旋高手 4

★★★★☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | TOP SPIN 4 | 美版 | 3月15日
2K SPORTS | 体育 | 无对应周边 | 文：华尔兹



"《上旋高手》系列"在网球游戏中向来以真实著称，本作也不例外。《上旋高手 4》一共收录了如今网坛中 25 位球员，游戏的瑕疵在于不少球员面部有点崩坏，难以识别。但各名球员的动作达到了几可乱真的地步，从每个球员的挥拍动作乃至球员擦汗等小细节，深刻体现出游戏在动作捕捉方面的优异表现。在比赛过程中，不同的按键对应不同的击球方式，还需要配合蓄力时机回球，推荐给熟悉真实网球的玩家。在生涯模式中可以挑战各种赛事，培养自己的人物一步步获得大满贯。本作在创作角色时可编辑的内容很多，就连庆祝动作都可以自由选择。还可以用喜爱的角色在 PSN、Xbox LIVE 上与全球玩家对战。



分裂细胞 3D

★★★☆☆ UCG 评分：－

3DS | スプリンターセル 3D | 日版 | 3月17日
Ubisoft | 动作 | 无对应周边 | 文：奈落



在 3DS 上登陆的本作很好地继承了系列中以隐秘行动作为核心的玩法，在游玩时要时刻注意光源、声源等一切可能让自己暴露的危险因素，而且在 3D 立体机能的辅助下，潜入的临场感更是前所未有。游戏的提示部分十分人性化，不仅地图以一目了然的 3D 呈现，并且加入了《分裂细胞 断罪》中的立体提示信息，使玩家不会出现"迷路"的情况。游戏很好地利用了触摸屏的操作，除各种便捷菜单外，解谜部分也是基于触摸屏操作精心打造，在切换武器时也可以通过点击屏幕上的武器图标来快速更换，十分简便。另外游戏难度分为三级，对自己的特工水平有信心的玩家不妨挑战一下专家难度。



www.moobooks.net

机车风暴 3 启示录

★★★★☆ UCG 评分：28

PS3 | MotorStorm: Apocalypse | 欧版 | 3 月 18 日
SCE | 竞速 | 无对应周边 | 文：九兵卫



《机车风暴》是 SCE 为 PS3 平台一手打造的竞速游戏，系列一直以出色的画面表现以及狂野奔放的刺激体验而被玩家所称道。在经历前两作的“荒野”以及“太平洋裂谷”的主题之后，最新作《机车风暴 3》选择了“末世”作为舞台，将一个满目疮痍的残缺世界展现在玩家面前。来自自然的龙卷风、闪电、地震以及来自人为的爆破、导弹、炮击……游戏中的每个关卡都像是一个天崩地裂的修罗场。为了增加代入感，本作还首次加入完整的剧情设定，数字漫画的过场与游戏粗犷的风格相得益彰，遗憾的是，游戏即将发售时恰逢日本遭遇大地震，因此延误了上市时间，不过玩家都能够理解。



孤岛危机 2

★★★★☆ UCG 评分：27

PS3/X360 | Crysis 2 | 美版 | 3 月 22 日
EA | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：金馆长



以画面著称的“《孤岛危机》系列”正统续作，画面的确很强，可以算是家用机平台最强级别的画面，无论是光影还是各种物理效果都无可挑剔。射击手感很好，武器种类并不多，但是不同武器之间的细微差别还是能够感觉出来的。纳米盔甲系统算是本作相对于其他射击游戏来说最大的创新，利用纳米盔甲的不同功能，相同的关卡可能会有完全不同的打法，既可以开启盔甲和敌人硬拼，也能利用隐身功能戏耍敌人。纳米盔甲的功能还能通过消灭特殊敌人获得点数进行升级，带给玩家更多的战术选择。网战也是围绕着纳米盔甲的使用展开，合理利用不同的功能才是克敌制胜的关键。



最终幻想Ⅳ 完全收藏

★★★☆☆ UCG 评分：22

PSP | ﾌｧｲﾅﾙﾌｧﾝﾀｼﾞｰⅣ ｺﾝﾌﾟﾘｰﾄｺﾚｸｼｮﾝ －ﾌｧｲﾅﾙﾌｧﾝﾀｼﾞｰⅣ&ｼﾞ・ｱﾌﾀｰ・ｲﾔｰｽﾞ | 日版 | 3 月 24 日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



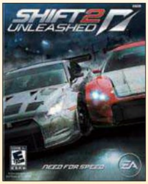
《最终幻想 IV》可以说是这个系列中被移植重制次数最多的作品之一，从 1991 年发售至今复刻重制共 12 次，横跨了 11 个主机平台。本作在收录了游戏正篇和手机版新增的后传《THE AFTER 月之归还》同时，还全新增加了衔接两个篇章的中章《Iterlude》，填补了剧情上的空白。后传以众多角色为视点了构成多个独立的章节，围绕主线并行推进剧情，玩家必须完成全部章节才能了解故事的全貌。画面保留了《最终幻想 IV》原汁原味的风格同时进行了大量优化，利用次世代的技术水平制作的片头 CG 魄力十足，使得本作毫无疑问成为所有移植版中最出色，最完美的版本。



极品飞车 变速 2 释放

★★★☆☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | Need For Speed Shift 2: Unleashed | 美版 | 3 月 29 日
EA | 竞速 | 无对应周边 | 文：星夜



这是一款将真实感与暴力感结合的赛车游戏，将撞车瞬间的恐怖真实呈现在玩家面前，同时真实反映车手在极速驾驶时紧张感与恐惧感并存的感受，EA 聘请了不少专业车手确保驾驶感受的逼真。为了还原车手驾驶时目睹的一切，本作特别加入了赛车类游戏罕见的“头盔视点”，每一次刮擦、颠簸、碰撞都有更真实的感受，大碰撞时会视线模糊且失去方向感。同时本作更重视“车手间的对决”，有点将 FPS 融入赛车游戏的感觉。在职业生涯模式中，玩家扮演一位最底层的车手，通过不断比赛获得经验值与金钱，最终目标是成为 FIA GT3 和 GT1 锦标赛的冠军，总共收录了 40 多种赛事类型。



圣诞之吻 收藏版

★★★☆☆ UCG 评分：－

PSP/PS2 | エビコレ＋アマガミ | 日版 | 3 月 31 日
角川 Games | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：九兵卫



本作是 2009 年发售的恋爱养成游戏《圣诞之吻》的 PSP 移植版，同时也是原作追加各种新要素的改良廉价版。游戏的玩法与传统恋爱游戏有所不同，玩家需要在巨大的事件地图内选择不同的行动指令，与不同女生增加好感度的同时也会开启更多新的事件，趣味十足的对话系统以及各种心跳剧情是玩家游戏的动力。《收藏版》相比原作修正了一些 BUG，特典出现的条件也简单了许多。令人惊喜的是，本作追加了一个全新的麻将小游戏，包含原创的故事模式以及自由模式，在这个麻将游戏中不仅有本篇中的角色，还有来自《圣诞之吻》姐妹篇《君吻》中的角色登场，FANS 不容错过。



苍翼默示录 连续变幻Ⅱ

★★★☆☆ UCG 评分：23

PSP/3DS | ブレイブルー－コンティニュアム シフトⅡ | 日版 | 3 月 31 日
Arc System Works | 格斗 | 无对应周边 | 文：狼来了



本作是《苍翼默示录 连续变幻Ⅱ》的街机移植版，系统和角色性能完全与当时的街机版同步。除此之外还追加了连家用版上都无法使用的人气角色——魔法少女白金，登场角色的上限增加至 18 人。游戏的画面华丽，音乐动听，角色的战斗风格鲜明，作为一款 FTG 有着极高的完成度。游戏设有多种线下单人模式，比如挑战模式里的任务让初尝系列的新手可以找到练习的方向，老玩家也能借此了解到新版本中角色的连段构成、变化以及原有套路是否成立。相比街机版而言，除了加入家用机的大量要素外，掌机版还全新增加了军团模式和深渊模式，即使不进行对战，单机时也有着极高的可玩性。

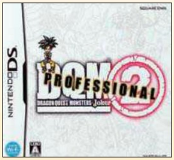


MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版

★★★★☆ UCG 评分：25

NDS ドラゴンクエストモンスターズジョーカー2プロフェッショナル | 日版 | 3月31日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：九兵卫



本作虽然只是一年前推出的《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2》的强化版，但游戏内容却异常丰富。本作新增的百余种怪兽以及大幅调整的技能与配合系统即便是老玩家也依然有很大的挖掘空间。而《专家版》最吸引玩家的地方莫过于新增的"ピピッ岛"剧情。这段处处可见制作小组向 GB 版《DQ 怪兽篇》初代致敬的新增章节流程总长 10 小时左右，该章节通关后的 BGM 会变为十几年前初代中特瑞踏上大树国的经典旋律，令无数系列的老玩家泪流满面。此外，游戏还大幅强化了 WiFi 连接网络的对战模式，即便足不出户，玩家也可以世界各地的怪物能手一决高下。



火影忍者 疾风传 忍立体绘卷！最强忍界决战！！

★★☆☆☆ UCG 评分：–

3DS NARUTO－ナルト－疾風伝 忍立体絵巻！最強忍界決戦！！ | 日版 | 3月31日
TOMY | 动作 | 无对应周边 | 文：华尔兹



本作是周刊《少年 JUMP》上热门连载漫画《火影忍者》在 3DS 上的新作，由在 Wii 上发行了多款《火影忍者》游戏的 TOMY 制作。本作除了对应 3D 效果体验不同的忍者世界外，各种原著中的忍术透过 3D 效果表现得更加魄力十足。剧情讲述到漫画中五大国结盟，五影将会全部登场。玩家在原创剧情中可以控制漩涡鸣人与五影展开大魄力的战斗，过程中会有原创人物登场。游戏的奥义动画发动效果华丽，整体玩法偏 2D 横轴式，攻关时还可以召唤小樱、佐井、卡卡西等人来进行援护攻击。此外，游戏中可以变成仙人状态的鸣人，吸引了大量原著 FANS 前来埋单。



四月 APRIL

4月1日 Enterbrain 公布上财年日本游戏业界统计数据，产业规模下降近一成，索尼系主机首次全面超越任天堂。

4月1日 Banpresto 与 Bandai Entertainment Company 合并，成立了全新的"B.B. Studio"。

4月5日 04.05 SCE 英国常务董事 Ray Maguire 宣布辞职。

4月6日 04.06 Capcom 召开 Captivate 2011 活动，公开"《鬼泣》系列"精英团队全力打造的《龙之信条》，同时还公布了《丧尸围城 2 番外篇》，以及《街头霸王对铁拳》、《阿修罗之怒》等大作详情。

4月6日《DQ》掌门人堀井雄二透露《勇者斗恶龙 X》已进入开发后期，详情将于年底公布。

4月7日 EA 首席执行官 John Riccitiello 在"广告时代会议"中发表基调演讲，透露《战地 3》的广告预算可能会超过 1 亿美元，目标是"打倒《COD》"。

4月11日 SCE 确认已经与著名 PS3 黑客 GeoHot 和解，今后 GeoHot 将不会再发布任何 PS3 破解信息。

4月15日 SCE 宣布 PS3 总销量已突破 5000 万大关，游戏累计销量超过 4 亿套。

4月18日 Wii 在美国开始降价 30 美元。同期关于 Wii 次世代主机"咖啡厅计划"的传闻不断涌现，采用触摸屏式手柄的设计被基本确定。




Project Cafe Concept Controller

4月21日 PSN 遭黑客全面攻陷，开始了长达一个月的断线时期，对索尼网络计划造成严重影响。

4月24日 SCE 缔造者、前索尼集团社长大贺典雄逝世，享年 81 岁。

4月24日 短命的 PSPgo 宣告停产，索尼表示今后将专注于 PSP-3000 与次世代掌机。

4月25日 任天堂宣布上财年利润暴跌 66.1%，3DS 销量目标未达成。日本金融界称"Nintendo Shock"正在到来。

4月27日 索尼宣布 PSN 黑客事件造成 7700 万 PSN 用户资料可能泄露，其中可能包括信用卡信息。消息公布后，世界各国政府高官出面斥责索尼失职。

星夜2011年度十佳游戏

- COD 现代战争 3
- 战地 3
- 未知海域 3 德雷克的诡计
- 刺客信条 启示录
- 上古卷轴 V 天际
- 蝙蝠侠 阿克汉姆城
- 杀戮地带 3
- 狂暴
- 杀出重围 人类革命
- 黑色洛城



年度感言 2011 年是世界多灾多难的一年，对于我自己来说，也是不愿回首的一年。据说人类在痛苦与低落之时，更需要娱乐与艺术的慰藉，游戏不失为让人暂时忘却苦恼的良方。《现代战争 3》与《未知海域 3》是本年度个人的最佳游戏，有着好莱坞大片的风范，同时又高于电影，因互动性而带来了更引人入胜的体验。PSV 则是本人心目中的年度最佳硬件，自从 DC 之后，十几年来本人从未因新主机的首发游戏而感到惊艳，《未知海域 黄金深渊》的某些场景确实令人惊艳，今后随着机能的不断挖掘，PSV 的潜力令人期待！

迈克尔·杰克逊 梦幻体验

★★★☆☆ UCG 评分：24

PS3/X360 Michael Jackson The Experience | 美版 | 4月12日
Ubisoft | 音乐 | PS MOVE/Kinect 专用 | 文：狼来了



本作从天王的表演与 MTV 中撷取出具备真实编舞技巧的舞步，玩家需利用四肢跳出这些原创的标志性舞步，并从中感受到迈克尔·杰克逊"King of Pop"的歌舞魅力，游戏中收录了近 30 首 MJ 的名曲，支持四名玩家同乐。X360 版可更细致地捕捉玩家的身形和动作，并快速在画面中重现，让玩家化身为天王，以独树一帜的舞姿和形象，在舞台效果及澎湃乐曲的配合下来演绎太空舞步、机械舞等流行音乐，除此之外还能用内置的麦克风演唱。PS3 版拥有独家的直接连结 Facebook 功能，只需简单的操作，游戏中的照片及短片就会被直接粘贴至玩家的 Facebook 相簿中。

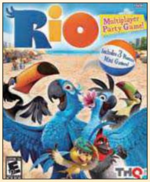


Mook 杂志馆发布 | www.moobooks.net

里约大冒险

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3/X360 | Rio | 美版 | 4月12日
THQ | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



改编自同名动画电影，游戏以众多乐趣十足的小游戏构成，故事模式中有 10 个章节，每一个章节有 3 个关卡，游戏的关卡设置十分丰富，比如射击游戏，考验短期记忆力的记忆游戏，类似《吉他英雄》的音乐游戏等等，这些小游戏在开始前都有详细的提示，并且大都很容易上手，玩起来既轻松又愉快。游戏支持多人游戏，推荐玩家与朋友或家人同乐。另外，游戏是一款半成就 / 奖杯神作，除一个成就 / 奖杯外，约 6 小时就能拿全其他所有成就 / 奖杯，但取得过程的硬件要求较高，需要 4 个手柄的支持，并且最后一个奖杯 / 成就需要用连发手柄挂机约 6 小时，请成就犯 / 奖杯迷自行斟酌。



飞行俱乐部 休闲胜地

★★★☆☆ UCG 评分：–

3DS | ワンピ－ス アンリミテッド クル－ズ スペシャル | 日版 | 4月14日
Nintendo | 体育 | 无对应周边 | 文：稀饭



轻快的音乐，美丽的南国小岛，几种简单易学的飞行道具构成了本作悠闲的游戏风格。游戏共分为“任务模式”和“自由模式”两种模式，在“任务模式”中，有着各种各样难度的关卡在等待着玩家们的挑战，而在“自由模式”下，玩家们可以选择自己喜欢的飞行器在岛内自由飞翔，游戏中还为各位玩家准备了延长游戏时间的“白气球”，为玩家介绍美丽风景的“i 光圈”和不计其数的“收集道具”，想要将其全部收全可不是一件容易的事情哦。由于本作对应的用户群体是休闲玩家，所以上手难度非常低，任何人都可以轻松地进行游戏。而且本作的 3D 景深效果十分出色，场景风光鲜艳夺目。



第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇

★★★★★ UCG 评分：27

PSP | 第 2 次ス－パ－ロボット大战 Z 破界篇 | 日版 | 4月14日
NBGI | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：金馆长



“《超级机器人大战》系列” 20 周年献礼作品，虽然是一款掌机平台的游戏，但是画面已经接近 PS2 级别，机体的很多小动作刻画得非常细致，而几乎为每种机体单独制作的击破动画也让人感到诚意满满。全 86 话（算上名称相同但内容完全不同的）的流程厚道无比，至少需要三周目才能走完全部流程。SR 点的设置可以让不同玩家有不同追求，新手也许只想通关，但是老手们一定会挑战全 SR 点获得。游戏的平衡性做得不错，没有明显的倾向性，通过培养，很多角色都能拥有独当一面的实力，玩家完全可以培养一支由自己喜欢的角色组成的部队而不用担心在战斗中举步维艰。



女神异闻录 2 罪

★★★★☆ UCG 评分：25

PSP | ペルソナ 2 罪 | 日版 | 4月14日
Atlus | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作是 11 年前在 PS 平台上推出的同名作的重制版，除了片头动画重新制作之外，包括操作、画面效果等细节也进行了改良，令这一经典旧作焕发出了全新的生命力。故事的舞台是有着 128 万人口的珠瑠市，主人公一行人为解开各地涌现的怪现象而使用 PERSONA 的力量与恶魔交战。有趣的流言系统是本作的精髓，合理利用流言可以让事态朝着好的方向发展。游戏所使用的音乐不但有旧版的经典曲目，还包括了不少名曲的 remix 版，相信老玩家们听到后会格外感动。PSP 版新增了“剧院模式”，玩家欣赏完毕影像（即完成任务）后可获得一定的点数提升排名，对今后的战斗也有很大帮助。



致命格斗

★★★★☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | Mortal Kombat | 美版 | 4月19日
Warner Bros | 格斗 | 无对应周边 | 文：稀饭



《致命格斗》不知不觉也来到了系列第九作，在使用了虚幻引擎 3 来进一步强化的画面水准，以达到次世代标准的同时，游戏仍然继承了暴力十足却又充满了刺激感的招式碎骨特写和终结技，血腥程度达到了系列史上的最高点，PS3 版还会有《战神》系列的主角奎托斯登场，让玩家可以体验用奎爷残杀对手又或是轰杀这位彪悍英雄的独特快感。游戏的手感仍然偏生硬，对于按键输入的判定相当严格，人物招式演出相当华丽，不过相应地存在硬直大出招慢的情况，与玩家们熟悉的日式格斗游戏有较大的分别。本作中还新增了多角色对战系统，除了传统的一对一格斗，玩家还可以体验到更富有策略性的二对二战斗。



几口 2

★★★★☆ UCG 评分：26

PS3/X360 | Portal 2 | 美版 | 4月19日
Valve | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：华尔兹



这是一款充分考验玩家智慧的游戏，虽是主视角，但游戏中几乎没有任何战斗场面，取而代之的是大量创意谜题。玩家在过程中通过传送枪在墙上开入口 A 在另一处开入口 B，这样便可从 A 点传送至 B 点。利用这看似简单的原理，创造出无数个令人啧啧称奇的玩法。解开一个个谜题后，玩家会获得巨大的成就感。相比前作，游戏不但大大增加流程长度，还增加了“胶水”，“轨道”等新的要素。双人合作模式流程和单机完全不同，在相互配合的过程中体验不一样的乐趣。游戏的剧情很考究，几个人工智能塑造得饱满到位。游戏自带繁体中文，不过要看懂全部剧情也是需要费一番脑筋的。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

海豹突击队 4

★★★★☆ UCG 评分：22

PS3 | SOCOM 4: U.S. Navy SEALs | 美版 | 4月19日
SCE | 动作射击 | 无对应周边 | 文：金馆长



海豹突击队是美军精英部队，在本作中玩家将扮演这支精英部队中的一员，和三名队友一起和威胁世界和平的恐怖分子开战。本作的战斗非常贴近真实，我们需要像一名真正的小队长一样制定战术，利用四个人不同的专长解决优势敌人。游戏过程中必须和队友配合好，逞匹夫之勇只能招致失败的下场，而最高难度下队友甚至比我们自己还要强大。网战模式乐趣十足，战斗中玩家们会自然而然地结成小队和敌人对抗，因为只有这样才能收到最好的效果，过于依赖个人能力而单打独斗只能成为敌人的活靶子。战斗的时候要注意和其他玩家做战术配合，比如一部分负责火力压制，另一部分迂回袭击敌人等等。



少女巡航机 X

★★☆☆☆ UCG 评分：20

X360 | オトメディウスX（エクセレント！） | 日版 | 4月21日
Konami | 射击 | 无对应周边 | 文：纱迦



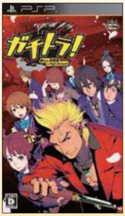
本作可以被视为“《宇宙巡航机》系列”的最新作，游戏系统基本相同，但玩家控制的“机体”都是由吉崎观音设计的可爱美少女。游戏的玩法是传统的2D横版射击游戏，只是采用2D人物设定、3D游戏画面。装备的强化依然是吃强化胶囊，激光、波动炮、分身、无敌等装备都全部健在，另外有独特的爆发系统。算上DLC，游戏共有11名角色可以使用，其能力和装备各不相同，BOSS角色也很有魅力，甚至还有藤崎诗织。通过收集装备卡，玩家可以自定义武器升级系统，使游戏有越玩越有趣的感觉。游戏支持最大3人的合作模式，还可以下载排名榜上高分玩家的回放文件。



猛虎！ 高校暴力老师

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP | ガチトラ！ ～暴れん坊教师 in High School～ | 日版 | 4月21日
Spike | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：狼来了



本作是一款原创的游戏，讲述了原黑社会干部摇身变成热血教师在高校内与学生们一同挥洒青春的故事，玩家可将其看成是游戏版的《麻辣教师GTO》。战斗系统以“《喧哗番长》系列”为基础并作出了改进，采用了全新的SNB系统，技能的种类不多，但实用程度和打击感很强。难度可以根据玩家的完成情况进行体贴的调整，即使是动作苦手玩家也可以顺利过关。主线流程一共有十章，每章又穿插着各种支线任务，一共多达九十一个，再加上各种玩法丰富的迷你游戏，游戏的耐玩度有很高的保障。打着“擦边球”口号的小游戏相信也会吸引到不少男性玩家的眼球。



女装校园恋曲 2 携带版 两位姐姐

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP | 乙女はお姐さまに恋してる Portable ～2人のエルダー～ | 日版 | 4月28日
アルケミスト | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：金馆长



当年掀起伪娘风潮的名作《女装校园恋曲》的续作。PSP版移植自去年6月推出的同名游戏的PC版。游戏发生于前作的两年之后，新的主角是前作主角宫小路瑞穗的亲戚御门千早。相比于PC版，本作删除了**听**雅乐乃和神近香织理两位大人气角色，而把两名配角皆濑初音及柏木优雨扶正成为可攻略角色，让一部分玩家的愿望得到了满足。同时，游戏第五章的剧情也因为角色变更而大幅度增加，系列玩家不可不看。新加入角色的结局都是精心制作的，可以说让这两名角色的爱好者获得了极大的满足。游戏追加了30余张CG，OP和ED也放弃了PC版的原曲而重新作曲，可以说诚意十足。



最后的约定物语

★★★☆☆ UCG 评分：20

PSP | 最后の约束の物语 | 日版 | 4月28日
Imageepoch | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



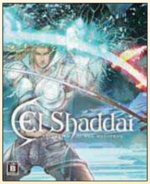
本作是Imageepoch推出的传统日式RPG游戏，故事讲述了尤古多拉王国的首都突然受到新兴国家的钢机兵袭击，一夜之内30000人丧命，在距离亡国前仅剩下的24小时内，幸存的国民和王国直属的骑士团7名骑士与钢机兵展开对抗。类似于一些MMORPG那样，战斗中敌人会根据角色的行动对某名角色产生敌意，如果脆弱的角色吸引了太多敌人的敌意会陷入危险的境地，如何调节对方的敌意保护自己的角色是战斗的重点。剧情以任务形式推进，通过任务中救出的人数能引导剧情往不同方向发展，游戏的结局数量也达到7个之多，要全部达成的话游戏相当耐玩。



幻境神界 大天使的崛起

★★★★☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン | 日版 | 4月28日
UTV Ignition Entertainment | 动作 | 无对应周边 | 文：狼来了



本作的剧情改编自伪旧约圣经《以诺书》的一部分，讲述了由人类升格至天界书记官的伊诺克为了阻止天界的洪水灭世计划，在大天使的帮助下前往人间界追捕堕天使的故事。流程连同序章在内共有13章，每章节的关卡风格都各不相同，其中有远古、现世、未来等，玩家除了要扮演伊诺克游走于天界和人间界外，个别章节中还会操控堕天使中的一员在冥界中攻关，关卡的行进方式分为3D和2D横版两种。游戏中共设有3种外形与性能都完全不相同的神之武器，有时玩家还要在空手状态下夺取或净化敌人的武器来战斗，通过简单的按键组合以及长按和蓄力的方式，就能使出各种华丽的连续技。

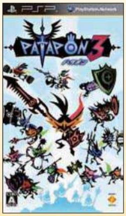


Mook杂志馆发布 | www.moobooks.net

啪嗒嘭 3

★★★★☆ UCG 评分：25

PSP | パタポン3 | 日版 | 4月28日
SCE | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：狼来了



以音乐节奏指挥啪嗒嘭展开战斗的音乐类游戏《啪嗒嘭》系列”，游戏类型因内容的大幅变化而变更。玩家需扮演一名英雄啪嗒嘭来进行游戏，英雄初始分为枪、盾、弓三种职业，每种职业练到固定的等级后都可以转职为更强力的上位职业，职业的种类多达 21 种。系统较以往作品而言变化较大，战斗时除去旗 PON 外，只有包括英雄啪嗒嘭在内的四名队员参加战斗，队员的筛选及战术的运用都变得相当地重要，行军时任何一名队员掉队都极有可能导致团灭，游戏的难度也因此提高了不少。敌人新增了个性十足的暗黑英雄，他们拥有我方所无法使用的各种技能。本作还推出了官方中文版。



VR 网球 4

★★★☆☆ UCG 评分：22

PS3/X360 | Virtus Tennis 4 | 欧版 | 4月29日
SEGA | 体育 | 对应 Kinect | 文：华尔兹



SEGA 的《VR 网球》系列”最新作，游戏最大的新要素是加入了动量绝技系统（Match Momentum），根据每名球员自身的特色，增加蓄力槽，蓄满之后可以击出强力回球。比如擅长发球的罗迪克在发球时可以增加蓄槽，纳达尔则为相持球越多蓄得越快。此外改良后的 WORLD TOUR 生涯模式类似大富翁的棋类游戏，根据不同的走势影响自创角色的发展。过程中玩家还可以游玩各种小游戏提高自身的能力，游戏一共收录了 7 种小游戏，每种分为难度不同的几个等级，趣味十足。本作的 X360 版还对应 Kinect，但象征意义大于实际意义，玩家的反应平平。



五月 MAY

5月4日 任天堂宣布 Wii 从 5 月 15 日开始降价至 150 美元。

5月7日 索尼再次宣布推迟 PSN 恢复上线的时间，表示要继续进行更深入地检查与准备。

5月9日 Capcom 公布财报，由于《MHP3》热销 460 万套，Capcom 创造了业绩新高，财年内 5 款游戏破百万销量。

5月10日 MMV、AQ Interactive 与 Liveware 宣布将于今年 10 月合并，成立 Marvelous AQL。

5月10日 微软宣布以 85 亿美元收购 Skype，今后 Skype 网络电话服务将融入 Xbox LIVE。

5月11日 NBGI 在迪拜召开记者招待会，公布了《灵魂能力 V》以及 CG 电影版《铁拳 血之复仇》，NBGI 众多新作的发售时间与销量目标确定。



5月14日 和田洋一对 SE 上财年巨额亏损的原因进行说明，并表示将在几年内使大作品牌数量翻番。

5月17日《黑色洛城》发售后获市场强烈反响，Take-Two 股价大涨 8%，达到一年来最高点。

5月22日 Capcom 举办庆祝活动期间突然宣布《怪物猎人 携带版 3rd HD 版》将于今年夏季登陆 PS3！同时将 PSP 游戏全面高清化移植的“PSP Remaster”计划浮出水面。

5月23日 索尼集团宣布上财年巨额亏损 2596 亿日元，地震与 PSN 黑客事件分别造成 1500 亿和 170 亿日元的损失。不过游戏部门实现可观利润。

5月23日 美国微软启动购 Windows7 电脑送 X360 的大优惠促销活动。

5月26日 日本微软展开买 X360 送《怪物猎人 边境》促销活动。

5月27日 来自法国的传闻称 NGP 规格将缩水，内存与显存减半，取消内置 16GB 闪存，售价 250 美元起。



边缘战士

★★★☆☆ UCG 评分：19

PS3/X360 | Brink | 美版 | 5月10日
Bethesda Softworks | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：稀饭



《边缘战士》的故事发生在一个名为“方舟”的海上都市中，城市的警卫队正在与一群意图毁灭方舟的抵抗军交火，冲突迅速蔓延到整个城市的每一个角落。本作的角色分为三种体型，瘦削型的角色能够最大程度上利用游戏中的跑酷移动系统，但很脆弱，壮硕型的角色则相反，机动能力差，抗打击能力强，普通型角色则能力平均。游戏中的人物装备和枪械设计都富有未来感，还有四种职业供玩家选择，并且可以在战斗中于特殊装置处切换，每种职业的特点都非常明显。在联机对战时，玩家可以因应战况切换自己的职业，有策略地完成关卡目标，为队友提供增益效果并最终战胜敌人。



乐高加勒比海盗

★★★☆☆ UCG 评分：23

PS3/X360 | LEGO Pirates of the Caribbean: The Video Game | 美版 | 5月10日
Disney Interactive Studios | 动作 | 无对应周边 | 文：稀饭



本作涵盖了《加勒比海盗》电影系列”中四部电影的剧情，并且有 70 位以上的角色以乐高积木小人的模样登场。和以往的《乐高》系列”作品一样，玩家需要穿梭于四部电影中的经典场景，破坏一切碰到的物体，寻找各种收集品，顺便解开一些简单的谜题。游戏中不同的角色会拥有不同的能力，玩家可以随时切换。玩家能够体验到许多在电影中会出现的名场面，不过是以《乐高》系列”特有的搞笑方式。游戏还支持单机双人合作，游戏会智能地随着玩家在地图上的位置而调整屏幕的分割方式，两人并肩作战可以更快地解开谜题。在游戏大厅中，玩家还能够与朋友进行经典的海盗决斗。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

凉宫春日的追想

★★★☆☆ UCG 评分：24

PS3/PSP | 凉宫ハルヒの追想 | 日版 | 5 月 12 日
NBGI | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：九兵卫



2011 年是凉宫热潮再次袭来的一年，紧接着跳票多年的《凉宫春日的惊愕》全球发售（含中文版）之后，NBGI 就给 PSP 和 PS3 玩家带来了这部素质极高的《凉宫春日的追想》。本作的剧情紧接着备受好评的《凉宫春日的消失》之后，故事为完全原创。因为一个小小的偏差，阿虚被再次卷入一个本不存在的平行世界。玩家需要利用名为“次元书签”的特殊道具在 48 小时不断重复的时间线上反复跳跃，只有这样才能触发不同的时间以修复时间轴上的“坏道”，最终令整个世界回归正常。游戏为 FANS 准备了十余个结局，巨大的文字以及语音量也非常充实，凉宫迷千万不要错过。



钢铁潜艇

★★★☆☆ UCG 评分：24

3DS | STEEL DIVER | 日版 | 5 月 12 日
Nintendo | 射击 | 无对应周边 | 文：华尔兹



本作是《马里奥》之父宫本茂开发的一款 3DS 作品。游戏以海战为题材，玩家可以利用 3DS 的特性来操控潜艇，用模拟的方式进行海战。游戏中一共有三种类型的潜艇可以使用，每种潜艇性能各异。游戏拥有两种模式，玩家在横向操作的过程中需要调整潜艇航行的深度以及速度，灵巧地在海中航行，躲避鱼雷以及敌人的进攻，操控起来难度不低。而在第一人称“潜望镜”模式中，利用 3DS 的景深效果，可以体验更加真实的海战。游戏的任务模式只有 8 关，感觉稍有些不过瘾。本作对应双人对战，可以让玩家与朋友体会不一样的海战乐趣。推荐给喜爱海战的 3DS 玩家。



黑色洛城

★★★★★ UCG 评分：28

PS3/X360 | L.A. Noire | 美版 | 5 月 17 日
Rockstar Games | 动作射击 | 无对应周边 | 文：金馆长



在《黑色洛城》中，我们扮演的不是神乎其神的福尔摩斯，而是脚踏实地的纽约警察，这也是《黑色洛城》和其他探案游戏最大的不同，我们探案的最主要过程不是推理，而是像一名真正的警察一样，进行勘探现场、寻找证据、询问证人等工作，最后才能找到真正的罪犯。在犯罪现场的勘察过程和真实的探案过程一致，看似不相关的证物，拿起来仔细而全方位地观察一下或者带回去进行科学检验就可以找到蛛丝马迹，这种体验很难在其他游戏中获得。本作的审讯系统发挥了游戏最大的特色：游戏应用了一项新的面部表情表现技术，它使得游戏人物面部表情简直与真人毫无二致，我们可以通过他们表情的变化来判断他们是否在说谎，这让我们审讯的过程变得非常有趣。





确定了犯人之后，我们需要去抓捕，这些人很少有乖乖就范的，他们会逃跑，有的人被追上之后还会负隅顽抗，这时候我们要表现得像个警察一样，直到确定犯人不肯配合再开枪解决。

游戏中一共有 21 个案件（不算 DLC 案件），可以让你过足警察瘾，这 21 个案件看似互相孤立，但是后面都有一条暗线将它们串起来，而这条暗线又与主角 Phelps 探长过去的经历有关。游戏中的收集要素（比如“新闻标题背后的故事”）也与主线剧情息息相关，它们合起来讲了一个精彩的警察故事，Phelps 探长在游戏最后一个案件的表现足以让每个玩家脱帽致敬。



▶游戏的人物面部表情捕捉技术相当先进，玩起来犹如欣赏一部美剧。

九兵卫2011年度十佳游戏

※ 排名分先后

- 战场的女武神 3
- COD 现代战争 3
- 苍翼默示录 连续变幻 EX
- 初音未来 女歌手计划 扩张版
- 魔界战记 4
- 机车风暴 3 启示录
- 最终幻想 X Ⅲ -2
- 无尽传说
- 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版
- 未知海域 3 德雷克的诡计

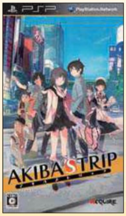


年度感言 过去的这一年，个人最有爱的游戏的两个游戏《战场的女武神 3》以及《COD 现代战争 3》分别在年初与年尾推出。很多人会觉得奇怪，为什么偏好日式游戏的九兵卫也玩美式游戏？我的回答是——只要游戏好玩，当然就没理由拒绝。每个人的喜好各有侧重，但也没必要将自己划在固定的圈内，多多尝试不同的游戏，我们便能发现那些不一样的精彩之处。在类型方面，个人还是更倾向于传统，日式 RPG 以及战棋游戏在我的年度游戏中占了半数以上，这其中大部分又是极其耗费时间的作品。不过即便如此，我还是要说，只要有爱，没有什么不可能。（笑）

秋叶原之旅

★★★☆☆ UCG 评分：无

PSP | AKIBA' S TRIP（アキバズトリップ） | 日版 | 5 月 19 日
Acquire | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：九兵卫



本作是“《侍道》系列”原班人马制作的 PSP 原创游戏，以秋叶原为舞台讲述普通人类对抗被称为“阴妖子”的吸血鬼的故事。对付阴妖子必须让她们的身体完全曝露在阳光中，因此玩家将扮演讨伐阴妖子组织一员，除了能用各种武器战斗之外，还能将敌人的衣服打烂或脱下来，路上的行人、警察、甚至连自己妹妹的衣服都照脱无误，邪恶度令人发指。游戏中还原了真实秋叶原的环境，除了能找到很多著名的商店之外，街上还会看到很多 Cosplay 或穿女仆装的路人，因此衣服的收集要素非常丰富。大量的剧情选项以及多路线、多结局的设定使本作与“《侍道》系列”一样具有相当高的自由度。



Moobooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

洛克2011年度十佳游戏



- 黑暗之魂
- 无尽传说
- 梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士 3
- 机动战士高达 EXTREME VS.
- 苍翼默示录 连续变幻 EX
- 圣骑战史
- 怪物猎人 3 tri G
- 深渊传说
- 马里奥赛车 7
- 第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇

年度感言 和 2010 年相比，今年玩的家用机游戏比重明显上升，这也得益于打机环境的改变，以前在学校时因为电压、老师查房等种种限制，想舒舒服服地玩家用机游戏几乎是不可能的事，玩的游戏自然以掌机为主。《黑暗之魂》算是洛克在今年玩得最久的一款游戏，时间甚至超过了《怪物猎人 3 tri G》的 170 小时，欢乐无穷的网战要素和越玩越难的多周目流程让人欲罢不能。2011 年，3DS 和 PSV 的出现让游戏生活锦上添花，2012 年，不知又有什么新的惊喜？

奥丁之枪　魔枪军神与英雄战争

★★★☆☆ UCG 评分：20

PSP | グングニル 魔枪の军神と英雄战争 | 日版 | 5 月 19 日
Atlus | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



Sting 公司开发的游戏向来以独特的系统在玩家心中占据一席之地，本作自然也不例外。游戏以加尔坎迪亚帝国为舞台，向玩家讲述了手持魔枪——“奥丁之枪”的少年朱利欧与公主亚梨沙一起联手反抗帝国的故事。攻关过程中有众多分支供玩家选择，根据玩家的选择不同结局也各有差异。游戏的最大特色在于每回合玩家只能对一名角色下达指令，玩家要活用战略部署和援护攻击抵抗敌人的大军，并一步步攻占场景中的据点才能迎来最终的胜利。和同类游戏相比本作的系统略显复杂，不了解日文的玩家较难上手。如果你已厌倦了传统的 SLG，不妨来尝试这款风格独特的作品。



死或生 次元

★★★☆☆ UCG 评分：22

3DS | デッド オア アライブ ディメンションズ | 日版 | 5 月 19 日
Koei Tecmo | 格斗 | 无对应周边 | 文：纱迦



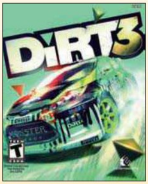
本作称得上是集系列大成的作品。在编年史模式中玩家可以了解到从初代到最新作品的剧情，连一些过去没有交代的细节也会得到补完。游戏根据掌机特点对出招进行了优化，部分难缠的指令也改变了出法。此外游戏还支持直接点击下屏幕出招，算是对格斗游戏新手的照顾。游戏的系统并非直接照搬 4 代，而是又有新的变化，这点值得肯定。游戏可用角色数量为历代之最，3 大反派角色初次成为可使用角色，另有最终隐藏角色紫电。游戏在 3D 模式下为每秒 30 帧，在 2D 模式下则为每秒 60 帧。除了完备的联机对战模式外，游戏还引入了收集人物模型的要素，并可以给模型拍照。



尘土飞扬 3

★★★★☆ UCG 评分：26

PS3/X360 | Dirt 3 | 美版 | 5 月 24 日
Codemasters | 竞速 | 无对应周边 | 文：雷电



作为主机版拉力竞速游戏系列最新作，画面上的进化并不明显，但是游戏的手感有一定的改变。前作主题是极限运动，本作在极限运动的基础上延展出花式技巧，并以场地特技为中心添加了定点漂移、高跳、甜甜圈等刺激的特技动作，加上世界级极限运动明星 Ken Block 的倾力支持，本作在趣味性和收藏价值上都达到了系列的新高度。不过倒是竞速本身的核心性有所降低，压线、甩尾、与离心力抗衡一路尘土飞扬力争第一个到达终点的模式和展示特技的模式并肩同行。在线模式有大幅强化，火爆的同场竞技会和好友之间擦出靓丽火花，新加入的驾驶车辆夺旗、感染病毒等趣味竞赛也值得尝试。



潘多拉之塔

★★★★☆ UCG 评分：22

Wii | パンドラの塔 君のもとへ归るまで | 日版 | 5 月 26 日
Nintendo | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：狼来了



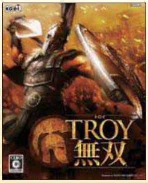
故事讲述了由能登麻美子献声的女主角塞莉斯在收获祭上受到了突如其来的兽化诅咒，为了拯救至爱，由玩家所扮演的男主角安迪义无反顾地只身进入十三讣塔中讨伐塔主，并将从怪物身上夺来的鲜肉交给塞莉斯供她进食以保人形。流程将会在 13 座风格各异的巨塔中进行，安迪除了大剑、双小剑、大镰这三种常规武器外，还能使用伸缩自如的锁链进行战斗。玩家在战斗之余可以和女主角进行各种日常互动，比如将布料赠送给她，她会按照玩家的意愿制作出地毯或是窗帘来装饰房间，好感度也会发生相应的改变，游戏设有 S、A、B、C、D 共 5 个结局，而好感度的高低将直接与完美的 S 结局挂钩。



特洛伊无双

★★★☆☆ UCG 评分：20

PS3/X360 | TROY 无双 | 日版 | 5 月 26 日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：华尔兹



本作是加拿大 Koei 以特洛伊为背景制作的一款无双游戏，在游戏中玩家可以扮演特洛伊故事中的英雄 PARIS、AJAX、ACHILLES 等人，与千军万马战斗，体验别样的一骑当千。游戏可以使用 8 名角色，共有 21 个关卡，不少关卡中存在巨大 BOSS 战，此外还有多种挑战内容等待着玩家。本作的道具装备系统类似《生化危机 4》的武器箱，不同能力的道具对应的格数也不相同。本作还有终结技的设定，并且可以捡起敌人的武器使用。怒气槽取代了无双技，发动后可以提升攻击力，尽情斩杀。作为一款针对欧美市场的无双作品，本作在打击感等内容上与其他《无双》差别较大。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

海贼王 无尽航路 SP

★★★☆☆ UCG 评分：—

3DS | ワンピ－スアンリミテッドクル－ズ スペシャル | 日版 | 5月26日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：稀饭



作为《海贼王》系列"首次登陆 3DS 平台的作品，本作包含了此前 Wii 平台上《海贼王 无尽航路 第一章》和《海贼王 无尽航路 第二章》的全部内容。游戏流程异常充实，高达 50 小时！备受读者欢迎的王下七武海之一：女帝波雅·汉库克与搞笑度十足的人妖王艾波利欧·伊娃科夫均会登场，与他们针锋相对的海军也会派出赤犬、黄猿和青雉三位大将加入战斗。游戏中的所有场景和人物模型都因应 3DS 平台的特点而进行了立体化，还增添了多功能的下屏菜单，进一步提高了玩家操作时的便利性。除了前作的故事外，本作还增添了新的故事内容，新加入的角色会在剧情中登场，同时也会在 BOSS RUSH 模式中出现。



财富报告 机械的遗产

★★★☆☆ UCG 评分：—

NDS | TREASURE REPORT 机械仕掛けの遺产 | 日版 | 5月26日
NBGI | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：八重樱



《财富报告 机械的遗产》是由 NBGI 推出的一款类似于"《莱顿教授》系列"的文字冒险游戏，故事的背景为现代，讲述一段围绕公元前 3 千年的繁荣古国阿布鲁斯王国的宝藏而展开的冒险故事。玩家在冒险过程中会遇到许多暗号，其中不少暗号都是要充分发挥 NDS 的机能才能解开的谜题，充分刺激了玩家们的好奇心。通过将故事、调查与解谜三者结合到一起，才能共同推动剧情发展。游戏云集了众多著名制作人，例如音乐创作为光田康典、故事剧本为北岛行德等等，超豪华的制作阵容确保了本作的品质，属于近年来难得一见的解谜佳作。





六月 JUNE

6月6日 微软召开 E3 展前发布会，本次发布会主要围绕 Kinect，微软表示今后 X360 的传统游戏也将全面对应 Kinect 的体感操作方式。在发布会最后作为压轴戏公开的是预定 2012 年内发售的《光环 4》。



6月6日 索尼 E3 展前发布会在当日下午召开，NGP 掌机正式定名为"PS Vita"，售价确定为 WiFi 版 249 美元，低于业界预期，因而获得现场热烈掌声。

6月7日 任天堂召开 E3 展前发布会，公布了 Wii 的后继机种"Wii U"，采用触摸屏手柄，拥有高清画面处理能力，预定 2012 年发售。同时现场公布了《马里奥赛车 7》等众多 3DS 超大作。



6月7日 全球最具影响力的游戏展会"电子娱乐展"(E3)于洛杉矶会展中心正式开幕，共吸引 4.68 万专业观众。

6月9日 业界对 Wii U 在 E3 展期间的表现普遍感到失望，任天堂股价大跌逾 4.6%。

6月21日 伦敦警察厅逮捕了一名埃塞克斯郡的 19 岁居民，他被怀疑是 PSN 黑客事件中的罪魁祸首之一。

6月28日 E3 权威大奖"游戏批评家大奖"评选结果发布，《生化奇兵 无限》成为最大赢家，PSV 力压 Wii U 夺得最佳硬件奖。

6月29日 SCEI 发布声明，平井一夫的职位将从社长变为会长，社长之位由原 SCE 欧洲分公司总裁 Andrew House 接任。

6月29日 在公众视野中消失多年的前 Square Enix 王牌制作人松野泰己宣布加盟 Level-5，小规模新作开发中。

6月30日 Bungie 公布了神秘品牌"Bungie Aerospace"的真实身分，开始进军休闲游戏市场。

6月30日 日本市调机构 Enterbrain 公布了日本上半年游戏市场数据，PS 系大获全胜，PSP 以超过 500 万台的半年销量雄踞首位，比排名第二的 PS3 高出一倍以上。

生化危机 佣兵 3D

★★★★☆ UCG 评分：21

3DS | バイオハザ－ド ザ・マ－セナリ－ズ 3D | 日版 | 6月2日
Capcom | 动作射击 | 无对应周边 | 文：稀饭



本作是将 PS3 平台上备受好评的《生化危机 5》佣兵模式单独抽离出来，加以强化改进后推出的独立游戏。比起只有人物性能和起始武器不同的老佣兵模式，本作不但可以持枪移动和持枪换弹，还增添了技能系统，技能本身还存在着等级，玩家需要在装备技能的情况下来获得经验值去提升，大大提高了游戏的耐玩度。游戏的武器系统也经过了改良，除了自身默认的武器配置，还可以解锁其他武器配置，不同的配置会带来打法上的变化。移植到 3DS 平台也让游戏具备了下屏菜单功能，玩家可以无需打开道具界面，直接在下屏更换武器。游戏支持双人合作和线上合作模式，与朋友一同攻关时游戏乐趣成倍增加。



魅影破坏者

★★☆☆☆ UCG 评分：14

X360 | ファントムブレイカ－ | 日版 | 6月2日
5pb. | 格斗 | 无对应周边 | 文：纱迦



5pb. 打造的格斗游戏继承了其制作文字冒险游戏的一贯特色。由铃平广担当的精美人设外加水树奈奈、田村尤加莉等知名声优组成的豪华阵容，足以令所有对日式美少女游戏感兴趣的人垂涎。值得一提的是游戏还收录了来自《史坦斯闸门》的红莉栖以及《混沌思绪》的梨深。游戏系统独树一职，强调相杀带来的回报。必杀技的指令非常简单，初学者也能轻松上手。每名角色都有 QUICK 和 HARD 两种操作方式，不过不代表上手难度，而是代表不同的战斗风格。游戏的最大缺点是动作帧数不足，打起来略显生硬，感觉很雷。不过游戏在升级之后在对战性方面有明显提升。



Mook 杂志馆发布 | www.moobooks.net

狼来了2011年度十佳游戏



- 最后的故事
- 忍道 2 散华
- 苍翼默示录系列
- 幻境神界 大天使的崛起
- 潘多拉之塔
- 伊甸之子
- 大家的节奏天国
- 最终幻想 零式
- 无双大蛇 2
- 初音未来 女歌手计划 扩张版

年度感言 作为一名天诛饭，能在 PSV 首发的时候玩到同为 Acquire 制作的《忍道 2 散华》，实在是非常满足。说来惭愧，可能是因为个人《天诛》情结太严重，"《忍道》系列"以前的作品本人都没有接触过，就好比有着《古墓丽影》情结的我，连一作《未知海域》都没有碰过一样，要不是被《天诛 4》彻底伤害以及续作迟迟未公布，狼敢情也不会碰《散华》的。来编辑部眨眼间就过了一年，最幸福的就是随时都能找到人切磋《BB》，虽然玩游戏的时间比以往多了许多，但却很少有机会细细品味自己喜欢的作品，希望新的一年里能在玩新游戏的同时将心爱的作品补完。

红色派系 末日审判

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3/X360 | Red Faction: Armageddon | 美版 | 6月7日
THQ | 动作射击 | 无对应周边 | 文：稀饭



本作是一款使用科幻背景故事的游戏，故事发生在已经被人类殖民的火星上，因为行星地表遭受到陨石袭击，人类不得不躲进地下的矿井中生活。主角 Darius Mason 因为一次机缘巧合而释放出了隐藏在火星地底下的怪物，不得不肩负起拯救殖民地人民的责任。游戏中最大的特色便是场景中的任何建筑都可以被摧毁，玩家除了按照场景中安排好的道路移动，也可以自己"拆"出一条路来。除了破坏，玩家也可以使用手中的 Nano Forge 来将场景中被破坏的建筑物按照原本的模样还原，这种有趣的设定不但可以用于解谜，还可以与各种枪械配合来更有效地杀伤敌人。



绿灯侠 猎人的崛起

★★★☆☆ UCG 评分：21

PS3/X360 | Green Lantern: Rise of the Manhunters | 美版 | 6月7日
Warner Bros. | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



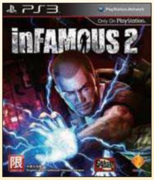
虽说这是一款电影改编游戏，但《绿灯侠》与同类游戏相比其表现还是可圈可点。本作的画面不算出众，色彩不够丰富，但主题色绿色在游戏中显得十分突出。绿灯侠最大的特点就是可以利用特殊的能量戒指，将使用者想像的东西实体化。游戏很好地把握了原作的精神，为主角设计了多彩的武器，除了刀剑链锤这些冷兵器，更是可以变出机枪大炮甚至是战斗机，并有专门的飞行射击关卡。武器随流程解锁后，战斗的选择也会变得非常丰富。本作难度不高，在学会无限"提灯"补充能量后，更是可以一尝虐杀敌人的快感。本作还支持双打，由于敌人不会因此而强化，所以双打的难度更低。



无名英雄 2

★★★★☆ UCG 评分：28

PS3 | inFAMOUS2 | 繁体中文版 | 6月7日
SCE | 动作 | 无对应周边 | 文：华尔兹



PS3 上的超能力英雄再次登场，这次剧情中将演绎主角柯尔与"巨兽"的终极对决。游戏采用沙箱式的玩法，玩家可以控制闪电柯尔利用超能力在大楼之间穿越，击败各种强敌。除了初始的闪电能力外，到后期还可以习得冰、油两种新的超能力。本作在剧情演绎方面进行了大幅强化，在关键时刻依然有善恶两种选择，玩家既可以选择做一个无恶不赦的坏蛋，也可以做一个除暴安良的无名英雄，抉择全由玩家自己掌握。本作还加入了类似《小小大星球》的关卡编辑 UGC 系统，玩家在联网状态下可以将自己设计的关卡上传，或者游玩别人的作品。此外，游戏还有单独的 DLC"血之盛宴"下载。



如龙 终焉

★★★☆☆ UCG 评分：23

PS3 | 龙が如く OF THE END | 日版 | 6月9日
SEGA | 动作射击 | 无对应周边 | 文：金馆长



作为每年一部的"《如龙》系列"作品，本作可以说让人大跌眼镜：故事不再围绕东城会和其他黑道组织间的纠葛展开，而是讲述了一个颇具科幻风格的僵尸故事；战斗方式也不再是大家非常熟悉的拳脚格斗，而是用起了枪械。不过，这些表面上的变化并没有让本作偏离系列的神髓。本作的主人公一共有四位：和黑社会多有关联的高利贷社长秋山骏、东城会"野狗"真岛吾朗、二代中掀起一阵腥风血雨之后消失而又神秘出现的乡田龙司，以及系列永远的主角桐生一马。本作的故事虽然有一些牵强的地方，但是四位主角的个人魅力还是表露无遗，可以说，从剧情上来讲，本作是一个披着僵尸皮的黑道故事，从故事中还是能感觉到贯穿于《如龙》系列"的





一个"义"字。战斗系统上的改革非常大，几乎像是另外一个游戏。由于这次是枪械唱主角，不同的枪械决定了玩家不同的战斗方式，而游戏中不同种类的枪械之间的差别非常大，在何种情况下使用何种武器是值得每个玩家思考的话题。《如龙》系列"的最大特色：丰富的支线事件也得到了保留，虽然故事背景中神室町基本上已经化为人间地狱，但是我们依旧能够完成幸存者们的任务，玩小游戏，还能和夜店小姐交流人生心得，只是可以探索的区域比起系列作品来说小了一些。虽然不是每个"《如龙》系列"的忠实玩家都能接受这个变化，但是可以看出制作组还是在积极求变的。



▶乡田龙司的出现可以说是本作最大的惊喜，他和桐生一马之间男人的友情也颇让人动容。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

天行者2011年度十佳游戏



- COD 现代战争 3
- 战争机器 3
- 蝙蝠侠 阿克汉姆城
- 未知海域 3 德雷克的诡计
- 刺客信条 3 启示录
- 极限竞速 4
- 死亡空间 2
- 雷曼 起源
- 孤岛危机 2
- 战地 3

年度感言 今年依然是射击类游戏泛滥的一年，其中不乏令人拍案叫绝的好作品，因此作为一个射击游戏饭我感到很幸福。另外 Kinect 的越发成熟让体感游戏进入了新纪元，而 PSV 则让掌机游戏体验上升到一个新的高度。作为一名玩家，难道你不期待明年游戏界的走势吗？回首 2011 年度，发现好些游戏已经迎来了终结，但这并不意味着这些伟大系列的结束，也许 2012 年是一个新的开始。（P.S.《雷曼 起源》是一款容易被人忽视且不可多得的好游戏，别错过！）

永远的毁灭公爵

★★☆☆☆ UCG 评分：20

PS3/X360 | Duke Nukem Forever | 美版 | 6 月 14 日
2K Games | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：金馆长



主视角射击游戏史上最出名的作品之一，当然并不是因为素质有多出众，而是它长达十四年的跳票时间。当成品出现在玩家面前时，相信很多老玩家都会唏嘘不已吧。本作的整体风格非常粗犷暴力，公爵随时挂在嘴边的脏话、随处可见的粗俗暗示和各种超级暴力的虐杀敌人的方式（断肢碎肉什么的都是小儿科了）都仿佛在向玩家诠释什么是真正的 M 级游戏。游戏的基本理念和十几年前的主视角射击游戏相似，不是让玩家从头开枪杀到尾，而是穿插了很多解谜要素（甚至包括一些纯动脑解谜要素），不过由于本作操作不是很流畅，部分解谜的难度比起战斗来要高得太多了。总之，本作比较适合用来怀旧。



变形金刚 月之暗面

★★☆☆☆ UCG 评分：19

PS3/X360 | Transformers: Dark of the Moon | 日版 | 6 月 14 日
Activision | 动作射击 | 无对应周边 | 文：纱迦



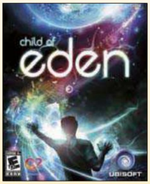
与同名电影差不多同时上市的游戏。游戏的故事发生于电影之前，但总体来说没透露太大实质内容。游戏的流程不长，玩家在不同的关卡中要时而扮演汽车人，时而扮演霸天虎，每关要扮演的角色不能任意切换。关卡类型多样，除了传统的动作射击关，还有驾驶汽车和飞机的关卡。单机流程很短，不过游戏还准备了网络模式。在网络模式中玩家可以选择 4 种变形金刚，在海陆空展开殊死搏斗。游戏模式多种多样，比如传统的 TDM、抢旗、占领，也有技能和升级的设定。本作最吸引人的地方是成就 / 奖杯异常简单，单机部分 6 小时，网络部分 2 小时，成就犯 / 奖杯迷不可错过。



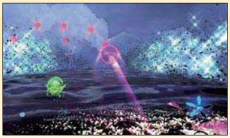
伊甸之子

★★★★☆ UCG 评分：26

PS3/X360 | Child of Eden | 美版 | 6 月 14 日
Ubisoft | 射击 | 对应 Kinect/PS MOVE | 文：狼来了



本作是由著名游戏制作人兼音乐人的水口哲也倾力打造的一款多感官音乐射击游戏。游戏以“独一无二”“惊喜创新”“丰富多彩”“美丽漂亮”的制作理念，带领玩家进入到千变万化的细胞网络中，同时在视觉与听觉上造成多层冲击。游戏对应三个难度，Feel Eden 和 Normal 难度都是为了轻玩家准备的，而通关后解锁的 Hard 难度则面向喜欢挑战自我的核心玩家。流程共有 5 个章节，初始只能选择第一章，玩家需反复 Clear 关卡并积攒过关评价时给予的星数，当星数达到一定数量后才能开启新的章节。本作在 9 月 27 日还发售了 PS3 版，内容基本一致并对应 PS MOVE。



爱丽丝 疯狂回归

★★★★☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | Alice: The Madness Returns | 美版 | 6 月 14 日
EA | 动作 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作是 2000 年推出的 PC 游戏《爱丽丝梦游魔境》的正统续作，前作中失去家园的爱丽丝打败了仙境中的红心女王，并顺利离开了精神病院，而在本作中，爱丽丝为了一探家人死亡的真相，又再度回到了仙境。此时的仙境又被污染，爱丽丝不得不再次举起了手中的武器，与怪物们殊死搏杀。游戏共计 6 章，根据童话改编而成的舞台多达 10 种，且风格迥异、洋溢着哥特颓废风格。杂兵攻击力较高，需要爱丽丝在 6 种武器中切换才能取得最佳伤害效果。BOSS 战较少，流程侧重于收集，另有附带特殊效果的下载服装可供选择。游戏还附赠了《爱丽丝梦游魔境》的高清重制版，令新玩家也能一睹名作的风采。



纸箱战机

★★★★☆ UCG 评分：24

PSP | ダンボ－ル战机 | 日版 | 6 月 16 日
Level-5 | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：狼来了



游戏改编自励志少年题材的原创动画，故事发生在近未来，随着小型战斗机器人（简称 LBX）对抗赛的流行，主角卷入了神秘的事件之中，玩家需利用意外得到的 LBX 击败各路好手并最终从恶势力的手中拯救世界。推进流程时，地图上几乎全程都有箭头指示玩家前进的道路，无需担心迷路。战斗系统易于上手且富有策略性，只需通过简单的按键组合，就能让 LBX 使出各种招式以及连续技。根据装备武器的不同，游戏中共设有 27 种套动作。收集部件、改装属于自己的机体来击败强敌是游戏的一大魅力，玩家可在多达 2500 种以上且性能、外形都各不相同的部件中随意挑选。



Moobooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

史坦斯闸门 比翼恋理的爱人

★★☆☆☆ UCG 评分：18

X360 | STEINS；GATE（シュタインズ・ゲート）比翼恋理のだーりん | 日版 | 6月16日
5pb. | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：纱迦



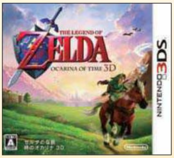
2009 于 X360 上登场的文字冒险游戏《史坦斯闸门》深受好评，不但登陆了多个平台，而且还于 2011 年被改编为 TV 版动画。本作是《史坦斯闸门》的 FAN DISC，顾名思义是为 FAN 们准备的大礼。在这条世界线上，玩家扮演的主人公冈部伦太郎不必再承担拯救世界、挽救爱人的沉重责任，只需专心沉醉于与各位女孩子的恋爱之中，这就是副标题的来历。游戏的系统和原作一样，同样是通过回复手机短信及打电话来推动剧情发展。游戏原画同样是 HUKE，新 CG 分量十足，可谓 FANS 必见。游戏的片头曲和片尾曲也是全新制作的，对 FANS 来说绝对是诚意满载之作。



塞尔达传说 时之笛 3D

★★★★★ UCG 评分：26

3DS | ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D | 日版 | 6月16日
Nintendo | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：八重樱



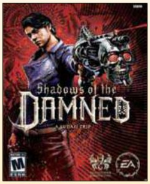
1998 年，在 N64 平台上推出的《塞尔达传说 时之笛》以其出色的游戏设计、丰富的解谜元素、优秀的 3D 游戏画面和背景音效缔造了游戏史上的不朽传奇。13 年后，当 3DS 发售时，这部经典之作也再度回归玩家视野。在本次的复刻版中，画面不但是全部用 3D 方式来展示的，而且细节也进一步优化，令人不由得沉迷于美丽的海拉尔世界中。针对新主机的 UI 和操作的改良调整更为体贴现代玩家们，配合裸眼 3D 和陀螺仪机能也别出心裁，你可以通过移动主机来观察这个海拉尔世界，以及完成射箭等操作。为方便新手玩家，游戏中增设了“预见之石”系统，可获得战斗和解谜的提示。



暗影诅咒

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/X360 | Shadows of the Damned | 美版 | 6月21日
EA | 动作射击 | 无对应周边 | 文：天行者



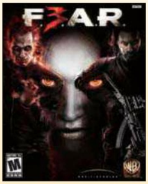
《暗影诅咒》是由须田刚一、三上真司与山冈晃强强联手所打造恐怖动作射击游戏。游戏讲述恶魔猎人加西亚为了拯救被恶魔带到地狱的女友宝拉而进入地狱的故事。游戏以光明与黑暗的力量作为游戏核心，有时必须在限定时间为场景重新带来光明，在敌人与黑暗力量的围攻下，游戏的整体节奏比较快，刺激感也随之提高。游戏中的 BOSS 战很有特色，在高难度下的战斗并非单纯增加 BOSS 攻击力与防御力敷衍了事，而是在原有基础上增加 BOSS 的技能从而提高战斗的难度，这种设计思路显得相当有诚意。游戏的武器设计十分有特色，但可供使用武器数量太少算是一个不小的遗憾。



灵异恐惧 3

★★★☆☆ UCG 评分：25

PS3/X360 | F.E.A.R. 3 | 美版 | 6月21日
Warner Bros | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：天行者



本作是一款合作型主视角射击游戏，游戏的开发商由过去的 Monolith 变成了 Day 1。游戏继续讲述 Point Man 和 Paxton Fettel 这对兄弟的故事，这回 Paxton Fettel 变成鬼魂来帮助兄弟找到红衣女阿尔玛，但他同时依然厌恶着 Point Man，这使得两人的合作充满了悬念。Point Man 的玩法类似于过去，只是多了时间变缓的技能；Paxton Fettel 则可以用强大的意念攻击，将敌人玩弄于股掌之中。而为了让游戏营造出更棒的恐怖感，制作室专门请来知名恐怖片导演 John Carpenter 和著名编剧 Steve Niles，为游戏设计了一种随机制作恐怖情节的系统，让玩家每次玩的时候都会有“惊喜”。



地牢围攻 Ⅲ

★★★☆☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | Dungeon Siege Ⅲ | 欧版 | 6月17日
Square Enix | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：奈落



曾经的美式 RPG 精英系列，披着时尚的外衣再次来袭，却沦为快餐游戏。游戏画面的风格很容易让人联想到《暗黑破坏神 Ⅲ》，实际上游戏的画面确实做到了 2.5D 美式 RPG 的精髓，庄重的魔幻风格和唯美的色彩可以打 90 分，堪称本作最让人满意的地方。技能系统明显是为家用机打造，四个角色的技能设计相对成熟，但是数量很少，让人失望。装备的数量变化和获得过程的体验让人不太满意，类似生产加工附魔等辅助的系统干脆没有，甚至连金币也沦为鸡肋。作为动作 RPG，战斗的打击感和爽快感极为薄弱，是本作最大败笔。惟一值得称赞的是游戏的关卡设计属于一流。



梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士 3

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3 | メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士 3～ | 日版 | 6月23日
Gust | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是《工作室》系列的最新作品，本作的故事紧接前作《特特莉的工作室》，以“王国复兴”为主题，为玩家讲述阿尔兹王国的公主梅露露运用炼金术一点点开拓周边领土，使自己的国家逐渐繁荣富强的故事。游戏的流程中还出现大量的前作人物，与前作完美地联系起来。游戏在继承了前作中大受好评的一些要素后进行了大刀阔斧的改革，取消时间限制的任务系统使得玩家能更为自由地安排自己的流程。值得一提的是，本作还在难度上进行了调整，游戏平衡性也较前作合理了许多。在追加 DLC 中，厂商还为玩家准备了三个新同伴，这让玩家在多周目游戏时可以有全新的感受。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

奈落2011年度十佳游戏



- 黑暗之魂
- 无尽传说
- 凯瑟琳
- 未知海域3 德雷克的诡计
- 杀戮地带3
- 龙之世纪Ⅱ
- 黑色洛城
- 战争机器3
- 上古卷轴Ⅴ天际
- 蝙蝠侠 阿克汉姆城

年度感言 这样一个开发成本陡增的时代，市场催生了大量移植、续作、翻新游戏，具有原创精神的作品成为稀罕物。《黑暗之魂》继承了前作《恶魔之魂》的思路，制作者们将创意贯彻到底，将经典名作《月下夜想曲》的精髓再次呈现，进入其中的玩家真正享受到了游戏的乐趣。有人说这是一个“挑人”的游戏，如果您也被挑中了，我们应该握握手“弹冠相庆”，因为我们共享过一段难以言表的美妙回忆。2012 末世期待：《暗黑破坏神3》、《大地王国 罪与罚》、《火焰之纹章 觉醒》。

死神 灵魂燃烧

★★★☆☆ UCG评分：–

PS3 | BLEACH ソウル・イグニッション | 日版 | 6月23日
SCE | 动作 | 无对应周边 | 文：天行者



人气漫画《死神 BLEACH》改编的游戏首次正式登陆于PS3平台。游戏采用3D动作游戏玩法，与“《无双》系列”比较接近，但又加上高速移动等特色系统，只要凭借简单的操作就能对抗大量敌人。游戏采用HD画质，看起来犹如动画一般。游戏的故事模式改编自破面篇，共计14个关卡，玩家可体验一护前往虚圈与蓝染对决的剧情。任务模式收录了30个任务，可自由选择敌我双方角色，实现原作中没有的精彩场面。游戏中玩家可以用收录的灵魂点数来强化角色，亦有收集模式供玩家欣赏角色的造模和语音。本作还于7月28日在香港、台湾、新加坡、马来西亚、印尼等地同步推出了中英文合版。



高达回忆 战争的记忆

★★★☆☆ UCG评分：–

PSP | ガンダムメモリーズ～戦いの記憶～ | 日版 | 6月23日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



游戏收录了“《机动战士高达》系列”历代作品大量机体的动作游戏，收录机体还包括了首次在游戏作品中登场的00Q。本作主要有两种游戏模式，一种是以《机动战士高达00》、《机动战士高达UC》、《机动战士高达SEED DESTINY》的故事为中心进行、体验原作故事的情景模式；另一种是随机出现游戏原创任务的任务模式。游戏中除了有要面对大量杂兵的普通战役之外，还有对抗大型MA的BOSS战。为此，玩家出击的时候可以同时选择3台自己喜欢的机体，战斗中能随时随意地在这3台机体之间切换，利用各机体间的性能优势，应对各种战役。



荣耀同盟

★★★☆☆ UCG评分：21

PSP | グロリア・ユニオン | 日版 | 6月23日
Atlus | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



时隔一年，Sting再次为我们带来了“《同盟》系列”的后续作品，游戏讲述了海贼少年为了寻找古代王国留下的力之水晶而踏上冒险的故事。游戏剧情和前两作并没有什么相连之处，就算是新玩家也不必担心因为没玩过之前的作品而无法理解游戏剧情。和前作相比本作在系统上的变化不大，玩家在每个回合中只能发动一轮攻击，只有利用独特的“联盟”系统将小队之间组成联盟，借助同伴的力量才能发动强有力的进攻。值得一提的是前作中的大量高人气角色会客串到游戏中，无论是王女还是魔法师帕梅拉都可以加入成为同伴。可惜游戏的人设略有改变，好不好因人而异。



地球探索者

★★★☆☆ UCG评分：–

Wii | アースシーカー | 日版 | 6月23日
角川GAMES | 动作 | 无对应周边 | 文：八重樱



《地球探索者》是由原Capcom的著名制作人须藤克洋和街霸之父船水纪孝联手呈现的全新动作游戏。故事的背景位于遥远的未来，由于黑洞的接近，人们不得不乘坐宇宙飞船逃亡到其他星球，然而好不容易才找到的类地行星却在失控电脑的改造下成为了一个怪物与毒气横生的世界，人类要在这里找到遗失的地球遗产就必须与怪物们交战。有着王牌制作人坐镇，本作战斗的爽快度自然不言而喻，活用“时间停止战斗”系统，在暂停时间内组合连续技或是选择逃跑等，可以让战斗变得更为得心应手。多达50个的任务也能让玩家充分享受到游戏的各种乐趣。



超级街头霸王Ⅳ 街机版

★★★★☆ UCG评分：–

PS3/X360 | スーパーストリートファイターⅣアーケードエディション | 日版 | 6月30日
Capcom | 格斗 | 无对应周边 | 文：胜负师



本作是街机版《超级街头霸王Ⅳ 街机版》的移植版，两者内容相同，在原作《超级街头霸王Ⅳ》的基础上新增了阴、阳、杀意隆、真豪鬼等四名新角色，并对全角色进行了调整。无论在单机还是网战中玩家都可以在《超级街头霸王Ⅳ》与《超级街头霸王Ⅳ 街机版》之间进行切换，让喜欢不同版本的格斗家都可以找到对手进行对战。值得一提的是持有旧版本《超级街头霸王Ⅳ》的玩家可以登陆Xbox LIVE/PSN以优惠的价格进行付费下载更新到《超级街头霸王Ⅳ 街机版》，而在12月16号更放出了与街机版Ver.2012版本同步的免费更新，请各位玩家注意。



Moobooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

ToHeart2 迷宫旅行者

★★★☆☆ UCG 评分：－

PSP | ToHeart2 ダンジョントラベラーズ | 日版 | 6月30日

Aquaplus | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作原本是PC18禁游戏《爱佳でいくの!!》中收录的小游戏，在去除成人向CG后移植到PSP，在PC版的基础上增加了众多新要素，不仅参战的最大人数增加到5人，还有全新的阵型系统，游戏剧本也重新制作，增加新迷宫和新剧情。游戏以《ToHeart2》的人物作为基础制作，进行方式和《世界树迷宫》系列”十分相似，玩家在游戏中要操控原作那些经典人物，在3D迷宫中探索，触发剧情来推动游戏的进程。战斗系统是标准的回合制，角色依靠进度条依次行动，玩家在进入迷宫前可在集会调整装备、职业及技能，还能给角色换上充满“杀必死”要素的诱人服装。

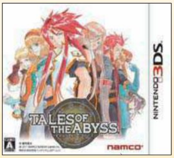


深渊传说

★★★★☆ UCG 评分：22

3DS | テイルズ オブ ジ アビス | 日版 | 6月30日

NBGI | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是PS2平台《深渊传说》的移植作品，PS2版作为“《传说》系列”十周年之际发售的纪念之作，无论是剧情还是创新的战斗系统都足以称得上当时系列的巅峰。跟其他正统《传说》作品一样，玩家需要在城镇与大地图上四处奔波发展剧情。战斗系统依然和动作游戏相似，玩家可以自己操控角色进行攻击，通过普通攻击配合术・技及奥义衍生出变化多端的打法，独特的FOF（音素阵）系统还能让玩家的术・技产生新的变化。玩家能将4个术・技设置在3DS的下屏，战斗中只要点击屏幕就能指挥同伴作战。游戏的隐藏要素非常丰富，大量的分支任务和隐藏迷宫让游戏时间成倍增长。



七月 JULY

7月1日 据《日经》报道，任天堂将为其新研发大楼投入165亿日元，今后将加速增强其游戏研发实力。

7月8日 前索尼高级工程师富田诚次郎状告任天堂3DS侵犯了他的裸眼3D技术专利权。

WORLD GAME PROJECT
World Game Fans Unite!

7月12日 EA宣布收购《植物大战僵尸》的开发商PopCap，根据业绩表现，EA将为此次交易支付9~13.5亿美元。

7月12日 GameStop宣布聘请前微软互动娱乐部副总裁Shane Kim发展他们的数字发行事业。

7月13日 索尼宣布斥资2000万美元为独立游戏开发者提供资金与资源支持。

7月15日 育碧宣布将推出Uplay Passport计划，今后二手游戏玩家必须额外支付10美元才能享受到育碧的网络游戏服务。

7月18日 AMD主管Neal Robinson表示，下一代Xbox画面将媲美《阿凡达》，并大幅强化AI与物理技术。

7月18日 SCE欧洲工作室经理Mick Hocking透露，索尼正在研究利用头部动作侦测型3D头戴式眼镜，实现虚拟现实游戏。

7月23日 Impluse Technology起诉微软Kinect软硬件技术侵权。



7月28日 任天堂突然宣布3DS将从8月11日开始降价1万日元，紧接着美国、欧洲、澳大利亚等地陆续发表降价声明，引发业界强烈震撼。3DS成为史上降价速度最快、幅度最大的游戏机之一。

7月29日 3DS上市不到半年即大幅降价4成的消息引发投资者不安，任天堂股票遭恐慌性抛售，当日一度跌停，最终以下跌12%收盘。

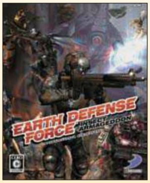
7月29日《格兰蒂亚》之父宫路武因病逝世，享年45岁。

地球防卫军 决战昆虫

★☆☆☆☆ UCG 评分：16

PS3/X360 | EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON | 美版 | 7月7日

D3Publisher | 动作射击 | 无对应周边 | 文：稀饭



《地球防卫军》是由D3Publisher在PS2时代发行的一个廉价游戏系列，作为系列的最新续作的本作一改之前对抗外星人的设定，以与体型巨大的外星昆虫作战作为卖点，提供了数百种可以破坏的物件，多人联机模式，多种武器等多种设定，使这款游戏听上去很美。但实际游戏时玩家可以发现这款游戏的拙劣之处，游戏充满了廉价的味道，过时的画面，单调的音乐，恶心的敌人设计，而且敌人AI奇低，单方面虐杀昆虫的感觉十分单调，虽然是一款动作射击游戏但玩起来却和“割草”游戏没有太大的区别。习惯了欧美射击大作的玩家就不要试图从本作中寻找乐趣了。



解放之剑

★★☆☆☆ UCG 评分：17

PSP/3DS | アンチェインブレイズ レクス | 日版 | 7月14日

FuRyu | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：金馆长



从任何角度来看，本作都是标准的主视角迷宫探索类角色扮演游戏。游戏的创新之处在于可以捕获战斗中遇到的怪物作为我们辅助战斗的工具，而且还有一种名为“审判战”的战斗方式，这种战斗只能由捕获的怪物参加，可以说怪物就是游戏的核心要素，不过捕捉怪物的运气成分太大，容易让人产生烦躁感。游戏的培养要素极为丰富，每名角色都有上百种可以习得的技能，而想要使出高威力技能的话还是需要捕获不同的怪物，如果玩家极富耐心的话可以从中获得不少乐趣，游戏的人设和声优都非常出色，可以说是游戏最大的卖点之一，各位“人设控”和“声优控”玩家不可错过本作。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

金馆长2011年度十佳游戏



- 龙之世纪Ⅱ
- 杀戮地带3
- 第二次超级机器人大战Z破界篇
- 黑色洛城
- 无尽传说
- 战争机器3
- 狂暴
- 战地3
- COD现代战争3
- 未知海域3 德雷克的诡计

年度感言 写这个榜单的过程非常痛苦：十个根本不够啊！今年我认为至少评个“年度个人三十大游戏”才能完全包括我认为应该上榜的游戏。尤其是下半年井喷般的游戏阵容，让身为玩家的我在幸福之余也烦恼无比：明知道一个游戏细细品味的话会获得至高享受，但是刚想慢慢玩，就出了一个作为玩家不可不玩的游戏。尤其是10月底到11月初那会，《战地3》才打了个开头，德雷克的身影就恶狠狠地占据了屏幕，之后《COD现代战争3》又跟着到来，这游戏阵容逼得我没时间去玩《刺客信条 启示录》，只能推到明年。

星际火狐 64 3D

★★★☆☆ UCG评分：23

3DS | スターフォックス64 3D | 日版 | 7月14日
Nintendo | 射击 | 无对应周边 | 文：稀饭



本作是N64平台上的名作《星际火狐64》的移植版，来到3DS平台后，本作的画面得到了极大程度的强化，而且也理所当然地加入了3D效果，战机与场景的建模细致程度远远超过了原作水平。具有纵深感的立体效果在展现宇宙战机于太空驰骋与战斗时的效果非常优秀，还可以用主机内置的陀螺仪一定程度上调整观察视角。时而大气时而悠扬的音乐良好地烘托着游戏的气氛，丰富的语音内容也是游戏的优点之一。游戏有剧情、对战和练习三种模式，剧情中玩家每攻破一个星球都会出现分支路线，想要体验全部剧情需要花上不少时间。对战模式分为生存、收集和时间竞赛三个规则，玩家可以和最多三位朋友进行对抗。



狂野西部 大毒枭

★★☆☆☆ UCG评分：－

PS3/X360 | Call of Juarez: The Cartel | 美版 | 7月19日
Ubisoft | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：铃



本作颠覆了“《狂野西部》系列”的传统，将时间线设定在了现代社会的西部城市，熟悉的沙漠与牛仔已经不见踪影，但牛仔的精神却依然存在。《大毒枭》有三名主角，他们分别来自不同的组织，因为行动需要才成为临时搭档，执行着看似相同的任务，但各自都有着不可告人的秘密或目的。游戏中，三位主角的能力差别较大，最直观的体现是对不同武器的熟练度上，除此之外每人发动的特殊能力也完全不同。故事模式的流程厚道，还可以与其他玩家联机进行游戏，途中还会出现随机的比拼挑战。多人模式中玩家可以随意选择扮演警方还是不法之徒。但游戏的画面素质很低，令人不解。



英雄不再 危险地带

★★★★☆ UCG评分：25

PS3 | NO MORE HEROES: Red Zone | 日版 | 7月14日
MMV | 动作 | 对应PS MOVE | 文：胜负师



本作是充满须田刚一个性化烙印的《英雄不再》的第三个进化版本，内容与早先推出的欧版《英雄们的乐园》相同，除了画面高清化，还支持传统操作和MOVE体感操作，手感相当不错。同时本作大幅增强了暴力表现，更加贴近作品所要展现的B级片风格，不过血肉飞溅的重口味演出效果也造成了一些掉帧现象。本作追加了5个《英雄不再2》中的人气BOSS，增加了10个新任务，更重要的是修正了原先版本读盘漫长的缺点，细节设定也更加人性化，减少了玩家无谓的奔波。本作的人设极具亮点，系统有其独特性，难度适中，适合不同玩家的需求，对于动作游戏爱好者来说值得一试。



战国 BASARA 编年史英雄

★★★☆☆ UCG评分：17

PSP | 战国BASARA クロニクルヒーローズ | 日版 | 7月21日
Capcom | 动作 | 无对应周边 | 文：狼来了



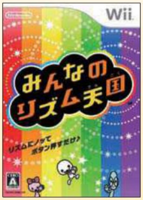
作为《战国BASARA 战斗英雄》的续作，游戏的战斗系统在前作的基础上追加了空中牵制技、空中防御和空中弹返。角色增加了石田三成和中年版的德川家康，操作角色多达30人以上。本作最大的特色就是加入了取代前作故事模式的“天下统一战记”，在这个模式中玩家将扮演1名武将，与邻国的武将们进行战斗、取得胜利吞并对方的领土直到统一天下为止，在该模式中满足特定条件后还能触发系列6部作品中的名场面。任务模式中设有东西两军的路线，每一军各自有50个任务，东军最初只有德川家康可用，而西军则是石田三成，玩家需完成同伴加入任务后才能陆续选用其他角色。



大家的节奏天国

★★★★☆ UCG评分：24

Wii | みんなのリズム天国 | 日版 | 7月21日
Nintendo | 音乐 | 无对应周边 | 文：狼来了



考验玩家节奏感的欢乐游戏又来了！单人模式中共有50个迷你关卡，其中28个为不同的独立小游戏，每4关又混合成1个连续的BOSS关，将第7个BOSS关完成后就算打通了流程，随后会追加15个强化关卡，这些关卡都是前35个关卡的强化版，在难度和长度上都会有所增加。玩家必须通过每个独立的关卡才能解锁下一个，而通过的标准是取得“平凡”的过关评价，游戏的评价分为“重来”、“平凡”以及最高的“一流”，系列的“奖章”和“Perfect”的挑战依旧存在，获得一定量的奖章后能开启选关画面中左边的附加小游戏。本作还支持玩家在双人模式的8个关卡中与朋友同乐。



Moobooks 电子杂志馆发布 | www.moobooks.net

女皇之门　螺旋混沌

★★★★☆ UCG 评分：24

PSP　クイーンズゲイト スパイラルカオス　日版　7月28日
NBGI　策略角色扮演　无对应周边　文：金馆长



本作的前期宣传让人产生一种错觉，似乎本作从头到尾都是由各种诸如“爆衣”之类的“擦边球”组成的。其实细细品味之后就会发现，本作和前作一样，都是系统非常严谨的策略角色扮演游戏，游玩起来既富有挑战性又不会太过难为玩家，号称“姬战”名副其实。游戏的角色均来自《女皇之门》系列对战书”，众多日本知名游戏、动画中的角色都参与到战斗中。而且游戏还厚道地收录了于前作中登场的《女皇之刃》系列”的角色，上演了一出热热闹闹的穿越剧。虽然后期的战斗有些单调，但是清凉养眼的爆衣画面可以起到很好的调剂作用，喜欢日式 ACG 文化的男性玩家不容错过。



恶魔幸存者 2

★★★★☆ UCG 评分：25

NDS　デビルサバイバー2　日版　7月28日
Atlus　策略角色扮演　无对应周边　文：八重樱



《恶魔幸存者 2》是 2009 年发售的 NDS 游戏《女神异闻录 恶魔幸存者》的正统续作，集 RPG 要素、恶魔同伴系统与剧情分支于一体，带给玩家们更长时间的游戏体验。故事发生在外星生物“北斗七星”入侵日本之际，以主人公为首的 13 名角色和恶魔签订契约，以“恶魔召唤者”的身分与侵略者展开决斗。游戏以天为单位推进，玩家可自由移动触发剧情。战斗时主人公们与各自的两只恶魔组成一组，如能针对敌人的弱点展开攻击的话，就可获得对我方有利的“追加回合”。此外还可以通过恶魔拍卖场来获得稀有恶魔，或是让恶魔合体得到更强品种。



八月 AUGUST

8月1日 SCE 宣布收购《无名英雄》开发商 Sucker Punch Productions。

8月1日 平井一夫确认 PSV 欧美地区将无法赶在年内发售，预计将于 2012 年第一季度发售，日本地区发行计划不变。

8月1日 EA 宣布再次进行高层大重组，同时将公司划分为 EA Labels 和 EA Interactive 两大板块，分别发展传统游戏与休闲游戏。

8月1日 近年来经营不善的 THQ 宣布进行 200 人规模的大裁员，《MX vs ATV》团队被裁。

8月17日 SCE 于德国科隆举办 GamesCom 游戏展前发表会，宣布 PS3 即日起全球降价，160GB 基本版降价六分之一，320GB 版降价七分之一。SCE 同时公布了 PSV 的细节详情，并宣布推出 99 欧元的廉价版新款 PSP。

8月17日 任天堂在德国科隆 GamesCom 游戏展期间宣布 9 月起将于欧洲地区推出新款 Wii 主机，取消对 NGC 游戏的兼容。

8月17日 GamesCom 2011 游戏大奖评选结果公布，《战地 3》获得年度最佳游戏奖，PSV 获最佳硬件奖。

8月17日 SCE Asia 宣布在台湾成立中文化中心，加强中文游戏的发行力度。

8月24日 史蒂夫·乔布斯宣布辞去苹果 CEO 职务，由蒂姆·库克接任，当日苹果股价大跌。





8月26日 西雅图 PAX Prime 2011 游戏文化展会召开，共吸引观众逾 7 万人次。微软在展会期间举办《光环》座谈会，公布了《光环 4》的设定图。

8月31日 世嘉宣布成立“如龙工作室”，由名越稔洋率领，同时《黑豹 2》和《如龙 5》公开。

8月31日 索尼公布了面向索尼所有网络化产品的“索尼娱乐网络”服务。

勇者 30 SECOND

★★★☆☆ UCG 评分：23

PSP　勇者 30 SECOND　日版　8月4日
MMV　角色扮演　无对应周边　文：稀饭



《勇者 30 SECOND》继承了前作“高速 RPG”这一独特的游戏设定，并改善了前作角色扮演感觉过于薄弱、更像是一关关独立的小游戏的缺点。角色除了执行任务时拥有的高速等级外，还会拥有一个基本等级，平常在大地图上行走时，打怪获得的经验值提升的是基本等级，升级速度缓慢，而到了任务里头，玩家获得任务速度高速提升，但是任务结束后所有高速等级也会消失。游戏分为了四个章节，描述的故事内容时间跨度能够以世纪为单位，既可以说是波澜壮阔，也能够称之为极度恶搞，毕竟游戏中无论是贪财的时间女神还是造型古灵精怪的勇者城，都带着一股能让人笑破肚皮的逗趣感。



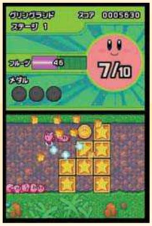
集合！星之卡比

★★★★☆ UCG 评分：24

NDS　あつめて！カービィ　日版　8月4日
Nintendo　平台动作　无对应周边　文：八重樱



某天卡比在午睡时突然被迪亚兹分裂成了十只，并将他们全部打倒，只有一只卡比侥幸逃脱。失去了力量的卡比在勇者之心的引导下踏上了打倒迪亚兹的旅途。游戏共计 5 大关，每大关中又有十几个小关，拿够 100 分水果就能召唤出一只卡比，最多可召唤 10 只。越多卡比，战斗月轻松，而且有许多关卡都是需要多只卡比才能过关的。这款《星之卡比》的新作全程只能使用触控笔来操作，包括移动、跳跃、合体、战斗等等动作均可以通过滑动屏幕来实现，可以说是将 NDS 的触屏功能发挥到了极致，虽然操作简单却不失紧张刺激，无论是哪个年龄层的玩家都能从本作中获得愉悦的游戏体验。



MooBooks 杂志馆发布　|　www.moobooks.net

冬宫Ⅲ 暗黑的使徒与太阳的宫殿

★★★☆☆ UCG 评分：–

PSP | エルミナ－ジュ Ⅲ ～暗黑の使徒と太阳の宫殿～ | 日版 | 8 月 4 日
Starfish | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：稀饭



继系列首作《冬宫 黑暗女巫与诸神的指轮》移植 PSP 平台后，本作也作为系列的最新作登陆 PSP。维持着系列传统，本作仍然是最为古典的角色扮演游戏，玩家需要自行用十二个种族和十六种职业创建出六位冒险者，组成队伍探索地下城，搜刮宝藏，战胜各种怪物与 BOSS，并发掘隐藏在迷宫深处的秘密。本作的特色系统包括了人物画像导入、昼夜和天气变化、乐曲导入和特殊隐藏事件等，其中人物画像导入支持玩家用自己喜欢的图像来替代游戏中固定的人物造型，昼夜和天气的改变则会让迷宫的环境发生变化，玩家遇到的怪物类型也会随之改变，特殊隐藏事件会让玩家遇到强力的冒险者或隐藏的 BOSS。



狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 G

★★★★☆ UCG 评分：25

PSP | モンハン日记 ぽかぽかアイル－村 G | 日版 | 8 月 10 日
Capcom | 模拟经营 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作是以 Capcom 旗下人气绝顶的动作游戏《怪物猎人》中的吉祥物艾鲁猫为主角制作的外传作品，一改《怪物猎人》的硬派作风，靠着可爱猫咪们的卖萌来拉拢女性玩家的喜爱。本作的目的依旧是需要通过升级各种村庄设置来增加猫咪们的数量，既然名字中有“G”字，设置自然也增加到了 G 级，全新的矿山、渔场、菜园等待着玩家们去努力建设，集齐一定数量的猫猫们就能推开猫地藏的石头，开启温泉。此外，狩猎任务也新增了 G 等级的怪物供玩家们挑战，合理安排队伍中的职业配置才能令作战更有效率。本作可以直接继承前作的存档，为老玩家节省了不少时间。新玩家也能直接选择 G 级开始游戏。



超级口袋妖怪 乱战

★★★★☆ UCG 评分：24

3DS | スーパーポケモンスクランブル | 日版 | 8 月 11 日
Nintendo | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



“《口袋妖怪》系列”首款登陆 3DS 的作品，亦是 Wii 版《口袋妖怪 乱战》的续作。游戏以第五世代的《黑・白》为蓝本，收录了 646 种口袋妖怪，这些口袋妖怪全部以发条玩偶的姿态在游戏中出现。和正统作品一样，玩家在游戏中需要不断地收服更加强大的口袋妖怪扩充队伍的实力，并给它们装备技能参加战斗。每只口袋妖怪能装备两种技能，由于换成动作游戏，除了攻击力，技能的攻击频率、速度和范围也在考虑范围内。游戏中还有大乱斗形式的竞技场模式，其中还包含数十只口袋妖怪一同战斗的突击战。游戏通关之后区域难度所有上升，同时也能收服更强大的口袋妖怪。



超次元游戏 海王星 MK2

★★★☆☆ UCG 评分：21

PS3 | 超次元ゲイム ネプテュ－ヌ mk2 | 日版 | 8 月 18 日
Compile Heart | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：稀饭



本作是由 Compile Heart 开发，以游戏业界厂商和硬件拟人化为题材的 RPG 游戏《超次元游戏 海王星》的续作。前作角色悉数登场的同时，本作还新增加了 PSP 和 NDS 等掌机的拟人化角色，而故事也将围绕着她们对抗“盗版势力”，拯救被封印的姐姐们踏上旅程而展开。游戏系统在前作基础上大幅更改，战斗模式依然是回合制，玩家的回合内能控制角色的移动并且对攻击范围内的敌人进行攻击，每一位出战的角色还能安排一名后卫角色，后卫角色会发动支援技能辅助出战角色战斗。游戏的剧情充满了各种恶搞，不过需要对 ACG 文化有一定认识才能找到笑点。



梦幻骑士 4 超荷填装

★★☆☆☆ UCG 评分：–

PSP | グロ－ランサ－Ⅳ オ－バ－リロ－デッド | 日版 | 8 月 18 日
Index Corporation | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是 2003 年发售的 RPG《梦幻骑士 4》追加新要素后移植的 PSP 版。在原作的基础上，本作追加了全新的角色和剧情，故事大幅度扩张，其中还追加了全新的大团圆结局，结局总数达 40 个以上，即使玩过前作的玩家在本作依然能找到新鲜感。游戏的剧情战斗采用了独特的实时任务完成系统，战斗开始后有一个从 50 开始的倒计时，倒数的速度会根据难易度不同而变化，如果倒数到 –50 则战斗失败。战斗结束后剩余的时间越多，经验值和奖励就越丰富，如果连隐藏条件都能达成的话还会出现“MISSION COMPLETE”的情况，相应获得的报酬也是最丰富的。



杀出重围 人类革命

★★★★★ UCG 评分：26

PS3/X360 | Deus Ex: Human Revolution | 美版 | 8 月 23 日
Square Enix | 动作射击 | 无对应周边 | 文：稀饭



本作的故事发生在遥远的未来，人类已经能够用机械义肢来替代人体，身体机械化的人被称为增强者，主角亚当・詹森遭到强化者佣兵袭击时身受重伤，被迫接受身体赛博化改造。游戏的主要流程便是亚当的复仇记，玩家可以选择用多种方式来通关，包括了正面进攻，远程狙击和寻找暗道潜入，这些方式能够单独使用，也可以混合，配合丰富的升级选项，能够让玩家获得多元的选择和内容各异的游戏体验。游戏的故事相当有深度，除了描述亚当如何揭开重重阴谋挫败敌人，也展现出了未来世界中贫富悬殊，人性淡薄的一面。游戏的成就难度不低，但可以在一次通关过程中拿全，相当有挑战性。



Mook杂志馆发布 | www.moobooks.net

机动战士高达 新基连的野望

★★☆☆☆ UCG 评分：–

PSP | 机动战士ガンダム 新ギレンの野望 | 日版 | 8月25日
NBGI | 策略 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是“《基连的野望》系列”的第七作，以《机动战士高达》和《逆袭的夏亚》中“一年战争”和“第二次新吉翁抗争”为题材的模拟战略游戏，系统相比起前作发生了极大的变化。系列中，玩家一直是以地球联邦军的雷比尔将军和吉翁公国的基连总帅的身份来指挥作战，而本作增加了以阿姆罗等驾驶员或司令官的立场来体验故事，与总帅模式不同，驾驶员无法调用资金，只能依靠自己的“发言力”来获得军备，而且作战中可操作的兵力也是相当有限，因此可以从另一个角度来体验本作的乐趣。另外，本作可生产机体总数达到300台，不过同一台机体根据等级会有相应的数量限制。



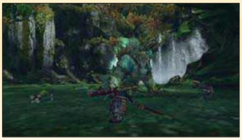
怪物猎人 携带版 3rd HD 版

★★★★☆ UCG 评分：–

PS3 | モンスターハンターポータブル 3rd HD Ver. | 日版 | 8月25日
Capcom | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



本作以2010年12月1日发售的《怪物猎人 携带版 3rd》为蓝本制作，在原作的基础上对画面进行了大幅强化。除了能用PS3手柄的右摇杆控制视角外，游戏还能使用PSP版的存档，并支持PS3版和PSP版联机游戏。原作不仅收录全部12种武器，还为所有武器添加了不同的特性，让同一种武器也有不同战术。怪物方面则加入大量新怪，轰龙、迅龙等人气怪物在游戏中都引入了实力更为强大的亚种，不仅攻击方式和普通种不同，属性吸收方面也发生变化。随从猫系统也得到强化，玩家一次可以携带两只随从猫狩猎，使得单机玩家也能体会到多人狩猎的乐趣。



战国无双 3 帝国

★★★☆☆ UCG 评分：25

PS3 | 战国无双 3 Empires | 日版 | 8月25日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



“《帝国》系列”被喻为是《无双》+《三国志》和《信长之野望》的合体。游戏的最大特征就是导入了箱庭式内政，玩家要具体建设自国的城下町，主导自己的势力走向强大。游戏的内政画面非常华丽，但相对的外交、军备方面削弱得比较厉害，玩起来更像是模拟经营游戏而非历史策略游戏。动作部分是以《战国无双3 Z》为基础改编而来的，有一定改动。游戏模式主要分为具备教学性质和故事模式要素的战史演武，以及可以自由发展的争霸演武。满足特定条件后可以获得强大的设施，从而令天下布武之途更加轻松。游戏还可以通过购买DLC和与日本手机联动来获得新的设施，越到后期越有乐趣。



黑岩射手

★★★☆☆ UCG 评分：22

PSP | ブラック★ロックシューター –THE GAME | 日版 | 8月25日
Imageepoch | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：狼来了



西历2032年，谜之异星人突然开始了对人类的侵略，人类因而展开了激烈地抗争。到了2051年时，在敌人压倒性的军力优势下，地球上只剩下12位男性与玩家所扮演的黑岩射手继续抵抗。本作的战斗系统富有创意，进攻、防御、回避等行动都可以通过简单的按键操作与指令选择来实现，女主角的各种技能在满足特定条件后会自动升级，升级后的除了性能提升外，招式的演出过程也变得更具魄力。游戏的主线流程并不长，但通关后会附加隐藏关和真结局的路线，令耐玩度大增。此外所有的关卡中都设有特殊任务，完成任务后可以到装备、解锁画廊中的图片以及角色的服装等等。



九月 SEPTEMBER

9月2日 《COD》的主题展会“Call of Duty XP”于洛杉矶举办。

9月5日 Square Enix当日下午召开新闻发布会，正式公布《勇者斗恶龙X Online》，对应平台为Wii/Wii U。由于游戏类型变成MMORPG，日本多数玩家表示强烈不满。此后数日SE股价持续下跌。



9月6日 前《MGS4》助理制作人、《光环4》剧本设计师Ryan Payton宣布辞职，成立自己的独立工作室。

9月7日 日刊报道《怪物猎人3 tri G》将登陆3DS，同时将推出底座式右摇杆。

9月13日 任天堂赶在TGS召开之前举办3DS新制品发布会，在公布了大量面向日本地区的3DS大作之后，在发布会最后作为压轴戏公布了令所有人意外的3DS版《怪物猎人4》。当日Capcom股价下跌8.3%。

9月14日 SCEJ举办TGS展前发布会，公布了PSV的发售日，以及首发游戏阵容。

9月15日 2011东京游戏展在千叶幕张举办，本届展会观众数量创下历届新高，PSV成为最大亮点。



9月21日 PSN因未知原因而突然出现故障，不过索尼在当日内就解决了技术问题。

9月28日 亚马逊公布售价仅为199美元的Kindle Fire平板电脑。

9月30日 索尼向投资者发布财报预警，表示欧元的持续下跌将对其业绩造成强烈冲击。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

华尔兹2011年度十佳游戏



- 战争机器 3
- NBA 2K12
- 蝙蝠侠 阿克汉姆城
- 无尽传说
- 未知海域 3 德雷克的诡计
- 无名英雄 2
- 如龙 终焉
- COD 现代战争 3
- 特洛伊无双
- 洗碗工 吸血鬼的微笑

年度感言 今年有两款对于本人来说几乎“玩不完”的游戏，《NBA 2K12》和《战争机器 3》，有网战的游戏总能常玩常新，尤其这次前者拥有极其杀时间的“名人堂”成就，后者有“玩死人”的“非同凡响 3.0”成就。自己后半年的大部分时间、精力都砸在了上面。印象中华尔兹已经有好长时间没有玩日式游戏，尤其是日式 RPG，不过《无尽传说》给了我不少惊喜，没时间也挤时间将它通关了。在这里我想为两款游戏平反，一款是《特洛伊无双》，还有一款是《如龙 终焉》，两款游戏都是初玩恶心，深入后方可找到乐趣的另类作品。

圣骑战史

★★★★☆ UCG 评分：27

PSP | グランナイツヒストリ－ | 日版 | 9月1日
MMV | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是 Vanillaware 小组带来的又一款精品，游戏完美地传承了《奥丁领域》和《胧村正》的独特风格。玩家需要在古之国罗格雷斯、骑士之国共和联邦和魔法之国阿瓦隆三个国家中任选其一作为自己的祖国，在此建立自己的见习骑士团，让手下的骑士在战斗中进行磨练，最后将他们送上战场为国家而战。玩家在训练中除了完成各式各样的主线任务外，还存在众多分支事件，地图上随机出现的魔物也使游戏的耐玩度进一步提升。依靠网络进行的战争模式是游戏的最大亮点，玩家可将自己精心培育的骑士团传送到网络战场上，和来自世界各地的玩家共同为了国家的兴亡而战斗。



恶魔幸存者 超频

★★★☆☆ UCG 评分：—

3DS | デビルサバイバ－オ－バ－クロック | 日版 | 9月1日
Atlus | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：八重樱



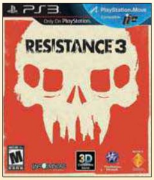
本作是 2009 年发售的 NDS 游戏《女神异闻录 恶魔幸存者》的 3DS 强化版，在原有的故事基础上增添了第八天的剧情，进一步完善了故事整体。故事背景是在 8 月的东京，一场大爆炸导致大量恶魔从魔界涌到现实世界，政府为了避免恶魔扩散而封闭了整座城市，主角们为了生存而与恶魔缔结契约战斗。游戏系统分为对话与战斗两个部分，对话会触发形形色色的事件，选择不同的事件也将把结局向着不同的方向推进。恶魔合成系统是培养强力的恶魔的重要途径，通过反复的培育最终诞生以一敌千的恶魔同伴是玩家的最大目的。另外还能用 COMP 参与恶魔的拍卖，以低廉的价格入手高性能的恶魔。



抵抗 3

★★★★☆ UCG 评分：27

PS3 | Resistance 3 | 美版 | 9月6日
Insomniac Games | 主视角射击 | 对应 PS MOVE | 文：奈落



PS3 独占科幻大作《抵抗》系列”的第三部作品，《抵抗 3》的剧情紧接前作，讲述人类与奇美拉病毒旷日持久的战争下，人类已处于绝对下风，人类为自己的生存作最后一博。游戏场景设计十分出色，光影效果拔群，在战斗中也有很稳定的帧数，对各种风沙、雨雪、夜色下的场景刻画尤为细致。游戏的武器设定出色，导向子弹、穿墙射击及空间裂缝等各种科幻武器比比皆是，而且武器各自对应自己的升级系统。网战部分相比前作进行了大改造，吸取了时下流行的技能装配、连杀奖励等元素，再与本身科幻的游戏题材相融合，使得游戏网战给玩家带来的体验十分特别，耐玩度也提升到一个新的高度。



战锤 40000 星际战士

★★★☆☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | Warhammer 40,000: Space Marine | 美版 | 9月6日
THQ | 动作 | 无对应周边 | 文：稀饭



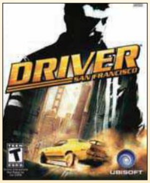
“《战锤 40K》系列”故事背景设定在极其遥远的未来，描述了关于人类帝国与各种外星种族势力之间的战争。本作的故事便是这场无休止战争里的一个小小的波澜，极限之蓝战团的 Titus 队长带领着自己的两位队友，去对抗兽人大军和穿越混沌空间而来的混沌星际战士。游戏融合了动作游戏要素和射击游戏要素，玩家既可用雷神锤和链锯剑对敌人展开近战，也可以用爆矢枪和热熔枪远远地干掉敌人，游戏中的生命值设定类似于大作《光环》，角色有护甲值和生命值两种资源，受到攻击时，前者耗尽后者才会受损，护甲能够自动恢复，但生命值只能通过终结技杀敌恢复，相当有特色。



横冲直撞 旧金山

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3/X360 | Driver: San Francisco | 美版 | 9月6日
Ubisoft | 竞速 | 无对应周边 | 文：稀饭



本作的故事剧情是典型的动作剧，描述了警探 John Tanner 追捕重刑犯 Charles Jericho 的惊险飞车历程。不过游戏中引入了某种程度上的幻想要素，John Tanner 警探在一次意外后获得了能够瞬间在不同车辆之间移动的特殊能力。凭借着主角的这个能力，游戏中玩家可以在不同车辆之间自由的转移来追捕犯人，将他们逼出座驾。游戏中提供了超过一百款车辆供玩家驾驶，道路总长度超过了 200 公里，包含了许多旧金山地区的名胜。游戏的联网模式中玩家仍然可以使用独特的换车系统来与其他玩家对战，还能够用导演模式来剪辑自己的飙车过程，编辑一段精彩的影像分享给朋友。



Moobooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

死亡岛

★★★★★ UCG评分：24

PS3/X360 | Dead Island | 美版 | 9月6日
Deep Silver | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：稀饭



一改传统僵尸题材游戏中常见的黑暗昏沉环境，《死亡岛》将故事舞台搬到阳光明媚碧海连天的热带度假村中，但第一人称视角的设定仍然能让玩家体验到极强的恐怖感。游戏中玩家需要在四位幸存者中选择一位，他们不但都拥有对僵尸病毒的抗体，而且各有所长，前橄榄球明星洛根在投掷武器方面表现优秀，身强力壮的黑人说唱歌手山姆B则擅长使用钝器，美丽的中国女孩梅仙喜爱用锋利的刀剑，而曾经是警官的私人保镖布尔娜则是用枪好手。游戏存在着角色扮演要素，玩家在打倒僵尸后可以获得经验值，蓄满经验值升级后能够用获得的技能点学习新技能，强化角色战斗力。



梦魇降临

★★☆☆☆ UCG评分：19

X360 | RISE OF NIGHTMARES | 日版 | 9月6日
SEGA | 动作 | Kinect专用 | 文：纱迦



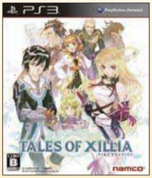
本作改写了Kinect游戏史上的多项第一，如第一个恐怖游戏、第一个18禁游戏、第一个完全体感控制的传统游戏。故事讲述主角与妻子一起搭乘火车时，火车突然化为血海，一名邪恶男子掳走了他的妻子，主角只身踏上寻妻之路。游戏采用第一人称视角，主角的每个动作都需要玩家以身体实际做出，玩起来感同身受。游戏中玩家要以各种武器（如棒球棍、斧头、铁钳、菜刀）毫不留情地狠狠攻击敌人。不过虽然玩起来非常新鲜，但时间一长就会感觉很累，单是挥动武器这个动作就相当累人，更别提转向、移动和防御了。玩过本作之后，你一定会感叹：原来动作游戏的主角这么不好当啊！



无尽传说

★★★★★ UCG评分：28

PS3 | テイルズ オブ エクシリア | 日版 | 9月8日
NBGI | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：金馆长



本作作为《传说》系列"十五周年纪念作品，可以说是圆满地完成了向这个经典的游戏系列献礼的任务。游戏采用了双主角系统，但是并不是互相平行的两条故事线，而是采取一条统一的故事线，两名主角分别以自己不同的角度来看待整个故事，两位主角的故事有部分不同，可以视为剧情上的互相补充。游戏基本的战斗系统有所创新，采取了"共鸣战斗"的方式，两名角色之间进入共鸣状态对敌人展开攻击是战斗的主旋律，这次的招式构成变化很大，一直以来被沿用的"普通攻击－术技－奥义"的结构被舍弃，换成了"普通攻击－术技－共鸣术技"，由于共鸣术技使用有限制，导致本作普通连技似乎欠缺流畅，但是一旦进入OVER LIMITS状态，





行云流水般的共鸣术技连发可以给玩家带来极大的爽快感。而其他诸如商店系统、GRADE系统的变更和战场换人系统的加入都让本作显得更加人性化。剧情看似平淡，但是在平淡中感动你正是《传说》系列"的特长，本作值得感动的地方非常多，有时候不只是在主线剧情中，一些支线剧情中的情节也会让人感动，尤其值得一提的是本作的结局，简直让人有一种期待厂商通过DLC补完结局的感觉。除此之外，本作游戏内容也十分丰富，上百个支线任务，上千个探索点以及层出不穷的DLC服装，都可以让玩家沉迷其中。而由滨崎步演唱的主题曲《Progress》十分动听，即使不玩游戏也值得欣赏。



▶本作的主旋律之一：成长

生化危机 重生精选集

★★★☆☆ UCG评分：－

PS3/X360 | バイオハザード リバイバルセレクション | 日版 | 9月8日
Capcom | 合集 | 无对应周边 | 文：铃



《重生精选集》选择了系列的两款重量级作品：系列革新之作《生化危机4》与系列超人气之作《代号维罗妮卡》。前者在内容上以发售日靠后的PS2版为主，收录了新增的艾达篇与极具创意的新服装，除了画面上的完善，厂商还对流程中武器的性能做出了一定修正，并调整了佣兵模式中的细节，同时还修改了手枪加农炮的解锁规则。后者在内容上以《完全版》为主，亚西福特家族兄妹情深、克里斯勇救克莱尔、威斯克大战阿克莱西亚、史蒂夫守护克莱尔等经典镜头一一重现。美中不足的是两款作品此次重制都没有增加全新内容，《维罗妮卡》由于发售时间较早，高清重制版的画面有些差强人意。



木偶神枪手

★★★☆☆ UCG评分：－

X360 | The Gunstringer | 美版 | 9月13日
Twisted Pixel Games | 射击 | Kinect专用 | 文：纱迦



本作是由专门制作精品XBLA游戏的Twisted Pixel Games出品的Kinect游戏。游戏的主人公是一名牛仔打扮的木偶，玩家要控制他展开西部冒险，经历众多令人惊讶的情节，玩起来就像是一出木偶活剧。游戏中玩家要用左手控制木偶移动，右手控制开枪或拳击，操作非常简洁，甚至可以坐在沙发上玩。玩家可以通过高手排行榜与朋友比试，还可以随时加入/退出合作游戏。游戏还收录了大量隐藏要素，可以籍此解锁道具、能力和人偶奖励。微软对本作也是寄予厚望，不仅推出了官方中文版，而且定价极为便宜，还附赠XBLA游戏《水果忍者Kinect》的下载码，可谓超值。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

战神 起源 收藏版

★★★★★ UCG 评分：–

PS3 | God of War Origins Collection | 繁体中文版 | 9月13日
SCE | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



本作是今年高清合集类游戏中比较值得购买的一款，收录的是PSP版《战神 奥林匹斯之链》和《战神 斯巴达之魂》的中文高清版。这两款《战神》外传作品的画面原本在PSP平台便傲视群雄，转战PS3平台后依然有着相当不俗的画面表现力，就算已经在PSP上体验过了，高清化的这两部作品也绝对值得重温。《奥林匹斯之链》的系统与2代相似，流程较短，但奎托斯女儿的剧情十分感人，对其后作品的剧情有铺垫作用；《斯巴达之魂》则在系统创新上有出色表现，战斗系统新颖，剧情也有亮点。这两部外传均属于奖杯神作，玩家在收藏之余为自己增添两个白金也是个不错的选择。



勇者斗恶龙 25 周年纪念

★★★☆☆ UCG 评分：–

Wii | ドラゴンクエスト25周年記念 ファミコン&スーパーファミコン ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ・Ⅲ | 日版 | 9月15日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：九兵卫



正如副标题所述，本游戏是《DQ》系列诞生25周年的纪念之作，其内容囊括了FC平台的Ⅰ～Ⅲ代，以及SFC平台的《勇者斗恶龙Ⅰ・Ⅱ》和《勇者斗恶龙Ⅲ》这5部不同时代的经典名作，除了画面与音乐有相应调整之外，游戏的基本内容则基本保持了原汁原味的风格，感动依旧。回味当年的经典感动的同时，游戏中丰厚的纪念特典内容也格外吸引人，其中就有集英社出版的DQ攻略全书《FC神拳奥义大全书・复刻之卷》以及收录各种开发企划与秘密插话的资料鉴赏模式。此外，游戏还收录系列最新作《勇者斗恶龙Ⅹ 觉醒的五大种族》的独家影像，对FANS而言意义非凡。



战争机器 3

★★★★★ UCG 评分：29

X360 | GEARS OF WAR 3 | 繁体中文版 | 9月20日
Microsoft | 动作射击 | 无对应周边 | 文：华尔兹



这是X360上招牌作品《战争机器》系列"三部曲的完结篇。在这场战役中玩家将扮演马库斯一行经历海战、陆战以及空中攻防，与兽族以及新的荧光族展开战斗。剧情为三部曲划下了句号，解开了系列大部分剧情中的疑云。战斗方面，游戏中新加入了重型狙击枪、钻地兽发射器、火龙炮等强力武器，初始步枪、散弹枪以及手雷都各增加了一种，并且还有火力十足的银背机甲。本作战役模式的流程达到10小时以上，并且有多场大魄力的BOSS战。加入的新内容"属性变化器"，达成特定条件方可开启，让即使不擅长动作射击的玩家也能通过高难度挑战。



除了战役外，网战模式经过了大幅加强，对战模式在逐步调整平衡度的同时还增加了单独观战内容，



并且通过DLC免费增加了6张新地图。在特殊日子会有多种活动等着玩家。杀戮战场模式中玩家可以操纵兽族与人类交战，每种兽族能力不同且有多种选择。持久战2.0加入了防御工事系统，使得在持久战中可以部署战术，通过金钱购买不同作用的工事在持久战中驰骋。在持久战2.0中，每十轮会有一次BOSS战等着玩家，对于喜欢合作的玩家来说极具吸引力。

本作和2代一样，推出了战役DLC，在这个DLC里玩家将回到1代之前的故事中，并且会有几段操控1代最终BOSS兰姆将军与人类战斗的场面，这个DLC内容长达3小时以上，值得每个FANS入手。



▶防御工事是持久战中毁灭兽族的利器！

闪乱神乐 少女们的真影

★★★☆☆ UCG 评分：21

3DS | 闪乱カグラ－少女达の真影－ | 日版 | 9月22日
MMV | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



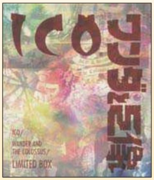
本作是由策划过《勇者30》的高木谦一郎负责制作，以3D爆乳为卖点的美少女动作游戏。游戏讲述五名善忍为了维护和平，和邪恶的蛇学园展开生死较量的故事。游戏的操作方式和"《无双》系列"类似，将Y键的轻攻击和X键的重攻击相互组合就能打出一套绚丽夺目的连击，配合飞翔乱舞、秘传忍法等动作要素使爽快感倍增。游戏以任务制的方式推动剧情，为玩家准备的任务多达70个，将主线任务全部完成后还会出现更高难度的隐藏任务。随着流程的进展还能获得大量新服装，其中还包含不少让人血脉贲张的泳装，利用3DS的成像技术更是能看到呼之欲出的泳装女忍。



ICO/汪达与巨像 合集

★★★★☆ UCG 评分：—

PS3 | ICO/ワンダと巨像 Limited Box | 日版 | 9月22日
SCE | 动作 | 无对应周边 | 文：八重樱



时隔数年之后，PS2时代由上田文人制作的两款名作《ICO》和《汪达与巨像》于PS3平台再度复活！经过高清重新制作后的画面美得令人窒息，无论是《ICO》中的寂静古堡，还是《汪达与巨像》里的旷野与巨像，均洋溢着毫不造作的纯美之息，与其简单而深刻的剧情交相辉映，带给玩家一种震撼灵魂的感动。重制后的两款游戏均设立了奖杯系统，满足了各位奖杯迷们的渴求。此外，如果玩家拥有3D电视的话，更可以欣赏到更为真实的游戏画面，体验亲手击杀巨像的艰辛。《ICO/汪达与巨像 合集》中还附赠了一本上田文人的资料手册，记录了他创作两款游戏的心路历程。



Mo... 杂志馆发布 | www.moobooks.net

ToHeart2 DX 进化版

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3 | ToHeart2 DX PLUS | 日版 | 9月22日
Aquaplus | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：洛克



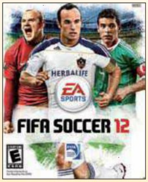
于 2004 年发售的 PS2 游戏《ToHeart2》是 Galgame 中的经典之作，曾经经历了 TV 动画化以及数次 OVA 化，同时推出了不少衍生版游戏，PVC 手办更是人气爆棚、经久不衰。而本作正是以《ToHeart2》为蓝本制作的全面强化版，游戏不仅结合了系列的所有剧情、追加了新的女主角，还采用 3D 动态技术的 Motion Portrait，使得登场角色变得更加鲜活灵动。本作的故事发生在《ToHeart》的两年之后，讲述不擅于与女性来往的男主角河野贵明，在青梅竹马的引导下渐渐不再惧怕女性，并与众多可爱少女展开了一段甜美恋情的故事。



FIFA 12

★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 | FIFA 12 | 美版 | 9月27日
EA | 体育 | 无对应周边 | 文：金馆长



一年一作的《FIFA》持续进化！画面在前作的基础上得到了进一步加强，球员动作引擎的强化让碰撞更加真实，而除了碰撞，该引擎也能让球员的动作更加趋近真实和合理，比赛进行得则会更加流畅。游戏的手感十分出色，对球员的控制更加随心所欲，不会产生滞涩的感觉。《FIFA 12》最大的变化就是防守系统调整，本周做的防守系统做了大幅度的调整，看起来比较像早期“《FIFA》系列”作品中的防守方式，这会让一部分玩家不适应，甚至觉得本作无法进行防守，但是一旦习惯了这个系统，会觉得防守起来更加容易。模式方面变化不大，但是各个模式都有着更趋近于人性化的变化。



职业进化足球 2012

★★★★★ UCG 评分：24

PS3/X360 | Pro Evolution Soccer 2012 | 欧版 | 9月27日
Konami | 体育 | 无对应周边 | 文：金馆长



前作《职业进化足球 2011》系统创新幅度比较大，所以出现了一些硬伤，本作多少有一些弥补前作不足的意味，基本系统调整不大，但是在手感上要比前作流畅很多，节奏也比前作要快，这样使得本作的比赛比较激烈。前作中尚不完善的短距离传球蓄力在本作中得到了调整，基本不会出现那种“轻轻一按没到位，稍微使劲力大了”的问题，也让玩家们可以更加从容地组织进攻。本作的线上大师联赛引入了球员使用限制系统，靠一两个球员打天下的情况不复存在，无形中使得线上大师联赛比前作更加残酷，玩家们只有每场比赛打起十二分的精神才行，也让游戏乐趣进一步增加。



分裂细胞 三部曲 高清版

★★★★☆ UCG 评分：–

PS3 | Tom Clancy's Splinter Cell Classic Trilogy HD | 美版 | 9月27日
Ubisoft | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



本作收录了经典谍报潜入游戏“《分裂细胞》系列”的三部作品，分别是初代《分裂细胞》以及《明日潘多拉》和《混沌理论》。此次高清合集摆脱了 Xbox 和 PS2 版时代的机能限制，所收录的三部作品都是以 PC 版特效全开的最高画质为基础进行移植的，尤其是系列第 3 作《混沌理论》的综合素质完全可以与PS3游戏相媲美。本作包含了三个白金，但奖杯设计颇有挑战性，像“全程潜入”、“全程不使用医疗包”等条件让玩家充分领略游戏的精髓。这一高清合集也在一定程度上展现了《分裂细胞》从横空出世到经典传承再到巅峰进化的全过程，想重温旧梦的谍报游戏爱好者绝对不容错过。



英雄传说 碧之轨迹

★★★★☆ UCG 评分：24

PSP | 英雄传说 碧の轨迹 | 日版 | 9月29日
Falcom | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：九兵卫



本作是 Falcom 旗下著名日式 RPG 游戏“《英雄传说》系列”的最新作，游戏沿用了前作《零之轨迹》的主要角色设定并紧贴着前作的结局展开故事，世界观和剧情亦进一步扩展，而且游戏开始时就算不继承前作存档，角色的等级也会从前作通关相称的等级开始。本作追加了大量反派角色的同时，前作部分高人气角色亦加入了队伍，可操作角色多达 9 人。作为系列一贯特色，本作同样具有丰富收集要素和大量的支线任务，游戏时间长达 60 个小时以上，动画过场也相对于前作有所增加。不过因为剧情紧贴着前作展开，没有玩过前作的玩家可能无法理解本作的剧情发展。



真·三国无双 6 猛将传

★★★☆☆ UCG 评分：22

PS3 | 真·三国无双 6 猛将传 | 日版 | 9月29日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



“《真·三国无双》系列”除 1 代和 5 代外，均有《猛将传》推出，相当于对应正传的资料篇。和 PS2 时代一样，游戏实际上收录了 6 代正传的全部内容，但你必须通过游戏光盘的联动才能玩到。和 6 代相比，本作的进化点在于增加郭嘉、庞德、王异这 3 名角色以及部分新武器，同时对游戏系统进行了修正。全新的传奇模式可以玩上很久，并包含朴素的发展要素。挑战模式再次回归，并支持上传成绩。最令老玩家在意的是游戏终于又恢复了秘藏武器这一传统，要知道系列史上上次拥有同样设定的作品竟然是 4 代。不过本作的武器平衡性太差，加上又能更换武器，难度堪称系列最低。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

十月 OCTOBER

10月1日 MMV与AQ Interactive和Liveware证实合并，成为“Marvelous AQL”。

10月4日 苹果公布iPhone 4S将于10月14日发售，图像处理能力是iPhone 4的7倍，并加入800万像素的摄像头。同时也公布了iOS5。

10月5日 苹果公司创始人乔布斯病逝。

10月4日 微软正式公布了Xbox LIVE的网络电视服务，有40多家节目供应商加盟，X360将正式化身为电视机顶盒。

10月15日 日本开始启动PSV预订，当日各地游戏店外大排长龙，网络预订方面也出现瞬间被抢订一空的盛况，3G版与WiFi版的订购比例大约为2:1。

10月15日 “Level-5 World 2011”展会于东京盛大举办，Level-5的十几款游戏提供了试玩，同时公布了最新跨媒体大作《妖怪手表》，以及联合多位名制作人开发的《公会01》。



10月18日 SCE宣布美版PSV将于2012年2月22日在美国和欧洲上市。

10月19日 日本GungHo公司宣布收购《天诛》开发商Acquire公司。

10月20日 来自英国的传闻称次世代Xbox将于2013年发售，而索尼方面也已经安排多家第一方工作室展开PS4游戏的初期研发工作。

10月21日 任天堂于日本召开“Nintendo Direct”，宣布将于11月末开始进行3DS固件更新，追加3D录像功能。

10月21日 SCE香港分公司召开新闻发布会，宣布港版PSV将于12月23日发售，3G版2780港币，WiFi版2280港币。

10月25日 年度大作《战地3》发售，首批发货量突破前万套，首周销量达500万套。EA宣布将全年收入预期调高2亿美元。

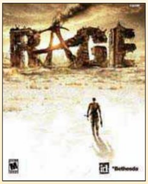
10月27日 索尼集团以10.5亿欧元从爱立信手中买走索爱股份，将索爱变成全资子公司。

10月28日 任天堂宣布上半财年净亏损702亿日元，预计本财年将亏损200亿日元，成为其30年来首次全年亏损。

狂暴

★★★★★ UCG评分：26

PS3/X360 | Rage | Bethesda Software | 主视角射击 | 无对应周边 | 美版 | 10月4日 | 文：金馆长



本作的画面非常强大，背景贴图已经达到了照片级别，而各种特效，比如枪火、汽车卷起的烟尘等等都非常真实，如果不是画面下方的状态栏，甚至让人产生电影画面的错觉。除了出色的画面，本作另一点值得称道的地方就是和同类游戏相比显得异常丰富的游戏内容，支线任务、道具、素材、合成装备等等要素，让人以为本作是一款角色扮演游戏。丰富的要素给游戏的战斗带来了更多的选择，如果合成道具比较给力的话甚至可以一枪不开解决全部敌人。而如何合理利用各种不同的高科技装备（比如自动攻击炮塔等等）也是值得玩家研究的问题。游戏中伏笔很多，让人分外期待《狂暴2》。



NBA 2K12

★★★★☆ UCG评分：26

PS3/X360 | NBA 2K12 | 2K GAMES | 体育 | 对应PS MOVE | 美版 | 10月4日 | 文：华尔兹



一年一度的NBA篮球游戏《NBA 2K12》没有受到停摆的影响如期发售，游戏中在收录了经典NBA球星的基础上，除了乔丹外，更增加了多位传奇巨星的传奇模式。本作的战术内容经过了大幅强化，选择性更加丰富。MP模式重新调整，挑战性更高。此外，背打系统经过大幅改良，弱化突破加强远投，新加入了裁判压哨看表等细节。值得一提的是游戏在通过网络升级后可以变成中文版，对于中国玩家来说无疑显得更为体贴。游戏之后还推出了首个DLC内容，玩家可以在卡通渲染的画面下，使用传奇人物挑战2对2、3对3的街头模式，并且可以网战。是每个篮球迷不可错过的游戏。



黄金梦想曲 X

★★★☆☆ UCG评分：22

X360 | 黄金梦想曲X | Alchemist | 格斗 | 无对应周边 | 日版 | 10月6日 | 文：纱迦



《黄金梦想曲》原为在日本同人展C79上发售的PC同人格斗游戏，改编自《海猫鸣泣之时》，但剧情略有不同。游戏推出之后便大受好评，而且会通过不断更新来改善平衡性并追加角色。X360版直接采用了当时PC版的最新版本，还增加了新的角色，并追加了对应的剧情和结局。游戏的玩法采用2对2的方式，只有不在场上的角色才能积累SP槽。游戏属于易学难精的类型，不但有华丽的メタ必杀技，而且有很难掌握的换人型连续技。游戏采用了TV版动画的声优阵容，并实现了全语音，因此对于声优控来说也是不容错过的。X360版全成就难度不大，对于成就犯来说也很有吸引力。



AKB1/48 与偶像在关岛恋爱

★★★☆☆ UCG评分：-

PSP | AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら…… | NBGI | 文字冒险 | 无对应周边 | 日版 | 10月6日 | 文：狼来了



本作的舞台是度假胜地关岛，在这个四季如夏的地方，48位偶像除了会身着各种全新的日常服装与玩家谈情说爱外，还会以清凉度满点的“泳装”登场。游戏中所有的照片都是重新拍摄的，而各位美眉的语音也经过重新录制，就算是玩过前作的朋友也丝毫不会有重复感。玩家需要拒绝其余47名成员的告白，找出属于自己的真命天女，少女们为了博得玩家的好感可以说无所不用其极，电话骚扰、跟踪示爱、短信传情，甚至还有人在玩家与其他女生约会之前前来阻拦，并要求再给她一次机会。除了每名成员的10个约会事件和多段告白影像外，卡片收集、密码联动等要素也相当丰富。

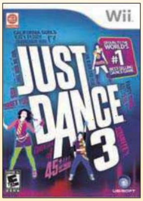


Moo 杂志 魔志馆发布 | www.moobooks.net

跳舞吧 3

★★★☆☆ UCG 评分：-

Wii | Just Dance 3 | 美版 | 10 月 7 日
Ubisoft | 音乐 | 无对应周边 | 文：纱迦



“《跳舞吧》系列”如今是 Wii 平台上最火最红的游戏。游戏的玩法非常简单，只要你拿着手柄按照屏幕的指示做出动作就行，但乐趣非常高，尤其适合多人聚会。3 代收录了超过 40 首的最新当红歌曲，从 Billboard 热门排行到反复传唱的经典舞曲都应有尽有。Wii 版更有马里奥的音乐作为隐藏曲目。本作也推出了高清版，其中 PS3 版需要 PS Eye，X360 版需要 Kinect。高清版能够侦察玩家的全身动作，而且也支持 4 人同乐，但对玩家动作的识别和反馈并不到位，因此玩起来并不会比 Wii 版更有趣。这大概便是 Wii 版销量高居全版本之首的最大原因吧！



丧尸围城 2 番外篇

★★★★☆ UCG 评分：22

PS3/X360 | Dead Rising 2: Off the Record | 美版 | 10 月 11 日
Capcom | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



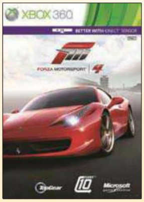
一年前，爱女心切的恰克走进了遍布丧尸的幸运市；一年后，还是那个幸运市，只不过主人公变成了初代的弗兰克。本作算得上是《丧尸围城 2》的平行世界，游戏的主线流程走向基本一致，有些熟悉的人物虽然还会登场，但结局却大不相同。对于玩过 2 代的人来说，多少会觉得有些坑爹。但和 2 代相比游戏不仅保留了除在线 TIR 大赛外的全部内容，还增加了拍照系统，并增设检查点设定。此外还有新武器、新 BOSS、新场景。沙箱模式允许你在幸运市无限生存下去，可以尽情探索尸城的每个角落。尤其值得称赞的是 60 个独具匠心的挑战，你可以通过网络叫上一名好友共同挑战。



极限竞速 4

★★★★★ UCG 评分：29

X360 | Forza Motorsport 4 | 繁体中文版 | 10 月 11 日
Microsoft | 竞速 | 对应 Kinect | 文：雷电



本作微软家用机平台全力打造的竞速游戏系列最新作，投入得到回报——成品整体效果极为出众，在前作的基础上各方面大幅强化。游戏画面色彩靓丽，真实的车辆建模对碰撞的反应很敏感，车损系统比较让人满意，除了对外形的改变，不同程度、角度的碰撞会对车辆性能产生不同的影响，通过车损来鼓励玩家“干净”竞赛，这比强制使用短时间限速来得更加自然有趣，碰撞还是减速绕行的取舍是玩家的决策，也是战略的一部分。



游戏的模式丰富，可玩内容极多：生涯模式有上百个赛事等玩家挑战；线上的“劲敌”系统让玩家不断挑战新高，你总是可以找到与自己势均力敌的敌人，循序渐进的提高自己的驾驶水平；痛车是系列的亮点，本作借着优秀的线上分享功能让痛车更抢眼，即使你自己技术不好，也可以上网下载其他“艺术家”的作品，竞速游戏中玩家间的沟通达到了前所未有的高度。游戏还对应 Kinect，玩家既可以用 Kinect 来赏车，也可以体验体感驾驶的乐趣。



世界最著名汽车节目 TOP GEAR 与本作全面合作，当红主持人 Jeremy 为本作新加入的车辆观赏模式倾情解说，风趣且观点犀利，让观赏模式不只是花瓶，而是真材实料。

从任何方面说，本作都是 2011 年度最强的竞速游戏，适合各种水平的玩家，只要你对车有哪怕一个小指头的兴趣，本作也值得你尽情玩上一段时间。



►建模的细致程度令人惊叹。

皇牌空战 突击地平线

★★★★☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | エースコンバット アサルト・ホライゾン | 日版 | 10 月 13 日
NBGI | 射击 | 无对应周边 | 文：稀饭



作为系列第七作的《皇牌空战 突击地平线》有着系列中最为友好的上手难度和最为华丽的演出效果。战斗系统有了极大的变化，新加入的缠斗模式系统（DFM）在表现战斗机于天空中高速战斗时相当有冲击力，同样是新系统的空袭模式系统（ASM）则让轰炸地面目标过程变得简单爽快。游戏中拥有超过二十台战斗机可供选择，分为制空战斗机、多用途战斗机和攻击机三种，还有灵活性更强的武装直升机和对地火力强大的轰炸机登场。十六个战役关卡在高难度中挑战性十足，数量丰富的技能能够用于自由选关模式和网战模式，进一步提高玩家的战斗力。你可以把本作看作飞机版的 FPS，好不好就因人而异了。



小龙斯派罗 天空大冒险

★★★★☆ UCG 评分：-

PS3/X360 | Skylanders: Spyro's Adventure | 美版 | 10 月 16 日
Activision | 动作 | 需购买专用玩偶 | 文：纱迦



大名鼎鼎的小龙斯派罗又回来了，这次它将带给玩家不一样的感受。由台湾 XPEC 开发的本作是 TV GAME 史上首款可以跨平台交换周边产品的游戏。游戏的故事被设定于发生在《小龙斯派罗 Dawn of the Dragon》之前，讲述斯派罗所在的星球被邪斗大师所侵蚀，包括它在内的 32 名角色被变成玩偶扔在地球上。玩家要扮演善斗大师帮助这些玩偶回到他们的星球，并击败邪斗大师。玩家只需将角色玩偶放到连接主机的力量之门周边上，就可以召唤出该角色在游戏中使用。游戏另有 PC 版和 Wii 版，无论哪种玩偶都对应全部 4 个版本，而且角色资料也是共通的。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

黑暗之魂

★★★★☆ UCG 评分：26

PS3/X360 | DARK SOULS | 繁体中文版 | 10月18日

NBGI | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



《暗黑之魂》由2009年2月推出的《恶魔之魂》原班人马制作，游戏继承《恶魔之魂》的黑暗奇幻风格，以“探索迷宫的紧张感”、“遭遇敌人的恐怖感”和“存活到最后的成就感”作为主题，并进一步增加游戏难度。在游戏中玩家将扮演一名受到诅咒的不死人，向实力强大的恶魔发起挑战。游戏的进行方式和同类游戏一样，玩家需要控制自创的主人公一路过关斩将，打倒最终BOSS乌薪王葛温。游戏的最大特点在于超高的难度，不仅对玩家的操作、战术都有硬性要求，不断地死亡对玩家的心理承受能力更是严峻的考验。如果不熟悉地区的敌人配置和地形，永远无法逃脱死亡的命运。只有步步为营，从死亡中吸取教训，用尸体堆出道路，才能迎来最终的胜利。





本作的主线流程就够你玩上几十个小时，当你辛辛苦苦通关后，二周目下所有敌人的实力都会显著增加，上百种武器和技能让游戏尽显丰满之姿。不过游戏的最大乐趣在于线上模式，线上分为合作和对抗两种情况，此时前一秒还和你并肩作战的伙伴，在下一秒可能成为入侵你的凶手。在联网游戏时玩家还能利用誓约系统影响网战，游戏中的九个誓约均有独特的效果，白教容易被其他玩家召唤，并不容易被入侵；而吸血鬼、暗月之剑等誓约则可以使用特定的道具入侵其余玩家。需要注意的是，游戏存在数个彻底卡死玩家角色的恶性BUG，在游戏中一旦发生这种情况只能删档重来。请事先做好对策。



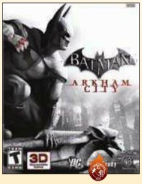
►落下攻击是游戏中攻击力最高的一种输出手段，在战斗中活用高台可对敌人造成毁灭性打击。

蝙蝠侠 阿克汉姆城

★★★★★ UCG 评分：29

PS3/X360 | Batman:Arkham City | 美版 | 10月18日

Warner Bros | 动作 | 无对应周边 | 文：华尔兹



这是改编自《蝙蝠侠》漫画的“《阿克汉姆》系列”第2作，游戏再次获得了全球媒体的一致高评价。游戏的舞台改为在阿克汉姆城中，故事延续前作，由于阿克汉姆疯人院已被破坏，市长将所有原疯人院的病患与哥谭市的其他罪犯关在一起，打造了阿克汉姆城，监督这一切的正是雨果博士，蝙蝠侠故意被抓到城中，展开行动。

游戏中出现了更多的经典反派，除了大家熟悉的小丑、出谜人外，新登场的双面人、拉萨格尔、企鹅人等都有不俗的表现。本作的场景改为比前作大数倍的阿克汉姆城内，玩家可以在城中自由移动完成多种支线任务。流程中玩家会经历各种强力的BOSS战以及需要动脑的解谜环节，游戏还加入了不少新的蝙蝠侠装备，比如烟雾弹、冰冻装置等，除了解谜外在战斗中同样可以起到辅助作用。游戏对战斗方面也进行了强化，同样讲究出招精准的同时增加了多人反击技巧以及多种终结技。潜入战斗难度更高，敌人的警惕性大幅上升。大受好评的挑战模式依然被保留，而400个谜题收集后可以抓到出谜人大大增加了玩家挑战的动力，要解开全部谜题需要开动脑筋，并且下一番苦心。





游戏的DLC数量颇多，除了初回版中附带的猫女外，之后还陆续推出了夜翼、罗宾等人气角色，这些角色的打法与招式上都与蝙蝠侠有不小的区别，而猫女更是有专属的故事模式内容。



►蝙蝠侠在本作中将展开与宿敌小丑的终极对决。

瑞奇与叮当 四位一体

★★★★☆ UCG 评分：23

PS3 | Ratchet & Clank: All 4 One | 美版 | 10月18日

SCE | 平台动作 | 无对应周边 | 文：狼来了



剧情自然还是拯救世界，而本作的最大特色是允许四位玩家操控系列的经典角色——瑞奇、叮当、魁克以及大反派尼发利斯博士进行同屏的合作游戏。流程由9大章组成，每章又分为若干关卡，玩家可选择已完成的关卡反复挑战。随着流程的推进，商店中会陆续开放新武器以及对应的升级选项。武器方面新增了小动物转化枪等性能奇特的装备，系列里最强的莱诺战衣依然得以保留。除了12种通用的进攻型武器外，每名角色还有1件专属装备。此外，多种解谜用的副武器需要玩家与同伴或AI配合，以解开战斗以外的种种谜题，谜题的难度设定恰到好处，基本上各年龄段的玩家都能乐在其中。



火影忍者 疾风传 终极冲击

★★★☆☆ UCG 评分：22

PSP | NARUTO －ナルト－ 疾风传 ナルティメットインパクト | 日版 | 10月20日

NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：华尔兹



本作是由CC2社制作的PSP版《火影忍者》游戏，游戏一改以往动作格斗游戏的玩法，变成一款类似《无双》的“割草”游戏，让玩家体验横扫敌人爽快感。战斗中同屏敌人数量不少，且不会有掉帧现象。玩家在游戏中将以2人一组为作战单位执行各种任务，流程中有多场大型BOSS战等着玩家。游戏的故事进度则从原作中疾风传开始到5大国会议结盟，不少人气角色都会悉数登场，其中包括佩恩以及4代目火影，可操作角色多达26人。本作最大的卖点依然是华丽十足的必杀特写画面，不仅高度还原原著，演出表现力效果同样满点。是喜欢《火影忍者》的玩家不可错过的作品。



Mook杂志馆发布 | www.moobooks.net

去度假吧

★★☆☆☆ UCG 评分：–

Wii | ゴーバケーション | 日版 | 10 月 20 日
NBGI | 益智 | 对应 Wii Motion Plus、Wii 平衡板 | 文：九兵卫



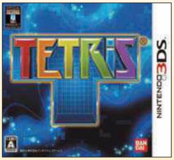
尽管 Wii 平台的原创休闲游戏层出不穷，但这款由 NBGI 为我们带来的《去度假吧》依然诚意十足，趣味性极高。游戏的舞台是一座度假小岛，岛内有沙滩、雪山以及高原等四种风格迥异的度假公园。在不同的区域内，玩家可以尽情体验多达 50 种不同的休闲与运动游戏，例如滑雪、沙滩车、水上摩托、沙滩排球、网球、赛马等多种多样的趣味娱乐（只有部分小游戏对应 Wii Motion Plus 以及 Wii 平衡板）。玩累了，我们甚至还可以在岛上到处闲逛，欣赏风景的同时放松一下心情也不错。更值得推荐的是，本作中的所有小游戏都最多支持 4 人游戏，适合闲暇时与亲朋好友同乐。



俄罗斯方块

★★★☆☆ UCG 评分：–

3DS | テトリス | 日版 | 10 月 20 日
NBGI | 益智 | 无对应周边 | 文：九兵卫



《俄罗斯方块》可以说是最家喻户晓的电子游戏之一，而这款殿堂级作品如今也以全新的姿态登陆 3DS 平台。在传统的经典模式之外，本作还加入了对应 AR 卡片的全新游戏模式，玩家可以体验虚拟现实中的俄罗斯方块玩法，新鲜度十足。在比赛中名玩家还能使用各种效果的道具，掌握道具的发动时机便会令游戏的过程更为轻松。从短时间完成的模式到考验玩家毅力的无限模式，游戏中不同种类的模式多达 25 种，适合不同场合不同玩家有选择地进行挑战。利用 3DS 的通信机能，游戏还支持玩家之间的联机对战，系统为玩家准备了多种不同的规则，玩法同样丰富多彩。



战地 3

★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 | Battlefield 3 | 美版 | 10 月 25 日
EA | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：金馆长



“《战地》系列”一直重视对战场气氛的还原，本作也是如此。本作的单机模式并不是一场精彩的战争大片，而更像是一个战地记者用手提 DV 制作的战地纪录片。而我们的主角也不再是单枪匹马在敌阵中杀进杀出的好莱坞特战队的特种兵，而是一名有血有肉的普通战士，高难度下两颗流弹就足以让他的身体覆盖上星条旗，所以在战斗中我们必须和战友配合共进共退，本作友军的 AI 十分出色，会根据战场形势的不同采用不同的战术，在很多时候我们甚至觉得自己在配合 NPC 而不是 NPC 在配合我们，这点也非常符合现代战争的一个特点：个人作用被弱化，集体的力量才是决定胜负。不过本作最令人称道的是精彩的网战，在网战中，我们最高目标并不是击杀多少敌人，而是和战友一起攻占敌人的据点，慢慢压制敌人的势力，最后达到彻底击溃敌人的目的。有时候，如果太过沉醉于个人表现的话反而会拖累全队，只有目标明确才能获得胜利。网战中分布着很多强大的载具，不过这些载具可不是用来耍着玩的，我们要利用这些高科技装备更好地压制敌人，而载具间如何进行压制与反压制也是本作中最让人着迷的部分，数个玩家组成小分队，在载具的掩护下杀奔敌人的根据地，利用各种手段摧毁敌人的载具和抵抗力量，最后在形成绝对优势的情况下占领根据地把敌人赶出去，最终一步步将敌人推向灭亡。这一整套的流程，不正是“现代战争”吗？







▶小伙子，以为开上坦克就所向无敌了？你太天真了！

死亡之屋 赶尽杀绝 加长版

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3 | The House of the Dead: Overkill – Extended Cut | 美版 | 10 月 25 日
SEGA | 光枪射击 | 对应 PS MOVE | 文：稀饭



本作是 SEGA 公司的经典光枪射击游戏“《死亡之屋》系列”的最新作，讲述了在初代之前，主角特工 G 从警察学院刚刚毕业时的故事。游戏继承系列一贯用各种枪械与丧尸和变异生物作战的特色，并加入了近身攻击的设定，在敌人靠近时可以用枪托攻击而免受攻击。本作最初登陆的是 Wii 平台，进化后在 PS3 上登陆后的本作在 Wii 版的基础上新增加了 2 种难度以及 2 个全新关卡，原先在 Wii 版上的 7 个关卡也被重新设计，并对应在线分数排名系统。除了画面的高清化外，游戏还支持 3D 效果以及 Move 操作，在两者的支持下玩家可以足不出户最大限度地还原《死亡之屋》街机感。



Kinect 运动大会 第 2 赛季

★★★☆☆ UCG 评分：23

X360 | Kinect Sports: Season Two | 美版 | 10 月 25 日
Microsoft | 体育 | Kinect 专用 | 文：纱迦



《Kinect 运动大会》是卖得最好的 Kinect 游戏（不算附赠的《Kinect 大冒险》），同时也被喻为最适合多人同乐的 Kinect 游戏，全球销量超过 300 万套。这回的新作收录了 6 种和前作完全不同的新运动，分别是棒球、滑雪、网球、美式足球、高尔夫球和飞镖。这些运动都是在欧美地区异常火爆的，不过对于国人来说吸引力要打个折扣，但官方依然很有诚意地推出了中文版。和前作相比，本作的体感控制更加精准，配合 Xbox LIVE 可以方便地与好友比赛，最多支持 4 人同乐。尽管只有 6 种运动，但玩法多变，而且每月都有 DLC 下载，极大地丰富了游戏性。

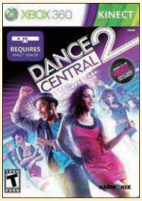


MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

舞蹈中心 2

★★★★★ UCG 评分：26

X360 | DANCE CENTRAL 2 | 美版 | 10 月 25 日
MTV Games | 音乐 | Kinect 专用 | 文：狼来了



本作支持双人同舞，共有 5 对舞者可供选择，其中 4 对在初始时便可直接选取，而最后隐藏的 1 对则需玩家满足特定的条件后才会解锁。斗舞模式类似于真实的街舞比拼，同一首歌由两人轮流完成，每人分别有两段，当一首歌结束后会秀出两人的分数以较高下。游戏在选曲方面的阵容更可谓相当的强大，除了有当今欧美乐坛最具影响力的流行天后——Lady GaGa 的《Poker face》等流行歌曲外，很多曾经红极一时的歌曲都收录在内。游戏甚至还支持前作的全部曲目。值得一提的是游戏自带中文版，除了通常的系统语音外，连所有舞步的分解教程都配有中文，对国内的玩家来说可谓相当地体贴。



战律之云

★★★☆☆ UCG 评分：24

PSP | 战律のストラタス | 日版 | 10 月 27 日
Konami | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：金馆长



游戏讲述了一个很有《EVA》风格的故事：在不远的将来，人类被未知的外星敌人"米姆"侵略，残存的人类组织了特务机关"六机"对抗侵略者，而曾经被米姆侵蚀过的男主人公九断征四郎成为了人类最后的希望。游戏中的战斗分两个部分，首先我们要扮演六机中的成员，在城市中对抗中小型的米姆，救出市民的同时收集敌人的数据，这部分游戏有点像街机上的清版类游戏；收集到资料后就要驾驶大型机器人对抗巨大的米姆，消灭敌人拯救世界，这部分游戏比较像机器人动作类游戏，两部分游戏间的切换可以起到调节游戏节奏的作用。本作剧情十分出色，声优阵容也很华丽，声优爱好者不容错过。



仙境传说 光与暗的皇女

★★★☆☆ UCG 评分：－

PSP | ラグナロク～光と暗の皇女～ | 日版 | 10 月 27 日
GungHo | 策略角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作改编自著名的网络游戏《仙境传说》，虽然游戏因为平台的转变将游戏类型更换为标准的策略类，并针对细节方面做了一些处理，使游戏更符合掌机游戏的性质。不过游戏依然继承了网络版中大受玩家好评的要素，网络版中数量繁多的职业也得以保留，男女角色还拥有各自的限定职业。在游戏中玩家将扮演主人公率领自己的部队，在三大势力中任选其一为止战斗，游戏的主线任务拥有多条分支，通过玩家的选择最终迎来的结局也有所差异，想要达成 100% 完成率必须多周目游戏。游戏还收录了独特的装备卡片，这些卡片拥有 S、A、B、C 四个等级，每一张卡片都有特殊的功能。



偶像大师 2

★★★★☆ UCG 评分：24

PS3 | アイドルマスター2 | 日版 | 10 月 27 日
NBGI | 模拟育成 | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是同年 2 月发售的 X360 版《偶像大师 2》的移植版。游戏内容和 X360 版大致相同，不过对游戏系统进行了部分修正，使之玩起来更加流畅。新增了一个高难度，适合那些玩过 X360 版的老玩家。X360 版最令人不满的是不能使用龙宫小町四人组，而在 PS3 版中追加了一个特别模式，可以籍此来培养她们，不过长度有限，完全不能和正篇相提并论。在游戏光盘中便已经整合了 X360 版前三弹 DLC，相当超值。不过 PS3 版同样会按月放出 DLC，而且种类比 X360 版更加丰富，就连著名虚拟偶像初音以及 NDS 版《偶像大师 深情之星》的角色也会乱入，对 FANS 来说又是一个大坑。



最终幻想 零式

★★★★★ UCG 评分：27

PSP | ファイナルファンタジー零式 | 日版 | 10 月 27 日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：狼来了



东方国家郡欧利恩斯上存在着 4 个国家，4 国在军事上形成机锋内敛的均衡之势。这种剑拔弩张的态势终于以白虎皇国向朱雀领发动进攻为导火索爆发出来，4 国陷入战乱之世。此时，由玩家扮演的隶属朱雀领的 14 名少男少女，为了保家卫国家毅然地来到了前线。本作的动作部分做得非常流畅，AI 的设定比较到位，战斗中玩家不用时常因顾及自己的血量而畏首畏尾，同伴会适时地进行回复。出色的战斗系统、多线制的主线流程、丰富的分支事件、由野村哲也设计的个性角色，再加上 SE 拿手的 CG 动画、过场影像以及名声优们的倾力演出，使《零式》成为了 PSP 末期的必玩之作。



星之卡比 Wii

★★★★☆ UCG 评分：23

Wii | 星のカービィ Wii | 日版 | 10 月 27 日
Nintendo | 平台动作 | 无对应周边 | 文：八重樱



《星之卡比 Wii》是这一经典系列在 Wii 平台上推出的第 2 款游戏，也是全系列的第 20 款"卡比"之作。与去年的《星之卡比 毛线史诗》所不同的是，这款"卡比"回归了最为原始的设定，拥有吸收敌人并拷贝对方的能力，还新增了全新要素"超级能力"，顾名思义就是在吸收特定敌人后可以获得强力技能，例如使用巨大的宝剑打倒敌人、破坏地形的"超级剑"、操作巨大能量球的"奇迹光束"等等，通过简单的操作带来爽快的游戏体验。本作还支持 4 人同时游玩，通过相互协作来发动威力强大的协力技，共同闯过难关。适合在家庭聚会时和亲朋好友一起尝试。



Mook杂志馆发布 | www.moobooks.net

十一月 NOVEMBER

11月2日 Rockstar公开《GTAV》首支预告片，确认该作将发生在根据洛杉矶制作的Los Santos。

11月1日 索尼宣布第二财季亏损270亿日元，营业收入为1.58万亿日元。PS3季度销量370万台，软件销量3740万套。

11月4日 SCE宣布从11月18日起，从PSN购买的DLC授权主机数将从5台减少到2台。

11月11日 索尼公布"UMD Passport"计划，详细介绍了在PSV上游玩PSP游戏的方法，已经购买UMD游戏的玩家需要另外付费约1000日元才能将游戏下载到PSV上游玩。

11月15日 据传次世代Xbox代号为"Project Ten"，将于2012年末商战期间发售，育碧与EA已经使用微软提供的临时开发机进行首发游戏的制作。

11月16日 据可靠消息称，Spike与Chunsoft将会合并，新公司名为Spike Chunsoft，将于2012年4月1日正式成立。

11月16日 Vivendi抛售3500万股AB的股票，筹资4.27亿美元，用于环球音乐集团扩张并购计划。

11月17日 AB宣布《COD现代战争3》首发5天内实际销售金额超过7.75亿美元，创造娱乐产业史上的新纪录。



11月18日 Bethesda Softworks宣布《上古卷轴V 天际》发售首周出货量突破700万套，实际销量超过350万套。

11月21日 微软宣布启动"Kinect加速计划"，为有志于发展Kinect商业项目的团队提供资助。

11月22日 任天堂与多家第三方厂商因为Wii的健身游戏而遭到Impulse公司起诉。

11月22日 微软宣布收购网络视频厂商VideoSurf公司，其视频搜索技术将与Kinect结合应用于Xbox LIVE。

11月24日 标志年末黄金商季到来的"黑色星期五"黄金周开始，今年微软成为最大赢家。

11月25日 Eurogamer的传闻称，次世代Xbox将分为精简版与核心版两种型号，同捆Kinect2，动作识别能力大幅提升，能识别唇语。

11月30日《勇者斗恶龙IX》制作人市村龙太郎率队开发的"虚幻引擎3"新作亮相，这是一款面向全球的动作RPG。

稀饭2011年度十佳游戏

- 怪物猎人3 tri G
- 黑道圣徒3
- COD现代战争3
- 杀出重围 人类革命
- 龙之世纪II
- 死亡岛
- 啪嗒嘭3
- 子弹风暴
- 质量效应2
- 上古卷轴V 天际

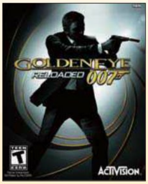


年度感言 来编辑部工作的第一个年头，我的游戏口味得到了扩展，之前一直以掌机为主，如今则接触到了许多家用机上的大作，也习惯了日日与游戏相伴的生活。要说这十款游戏中自己最喜欢的，可能会是受众面没那么广的《黑道圣徒3》和《杀出重围 人类革命》，遗憾的是最为期待的《蝙蝠侠 阿克汉姆城》一直没有机会好好玩一下，所以也没有选到个人十佳游戏当中。同样没有上榜的还有人设深得我心但系统比较无趣的《七龙战记2020》。纵观2011年，对我个人来说是充满变化的一年，大量新的机遇和挑战涌现，让我疲于应付，但也让我经历蜕变，进入了人生的另一个阶段。

007 黄金眼 重装上阵

★★☆☆☆ UCG评分：–

PS3/X360	GoldenEye 007: Reloaded	美版	11月1日
Activision	主视角射击	对应PS MOVE	文：星夜



N64时代的《007黄金眼》曾是家用机上最成功的FPS游戏，2010年该作推出了Wii的重制版，而本作是在Wii版基础上强化为高清画面，并增加了一些新要素。丹尼尔·克雷格的形象取代了N64版原作的皮尔斯·布鲁斯南，剧情也是全新的。与当今注重火爆枪战的多数FPS不同，在本作中尽量避免战斗才是上策。任务的完成方式多样，有不少解谜成分。单人模式流程约10小时，有潜入、枪战、汽车追逐、护送等多样化的任务，以及精彩的BOSS战，也有不少充满电影化演出效果的时刻，采用QTE操作方式。另外，原作中经典的四人分屏模式在本作中得到保留，增加了多种在线多人模式。



未知海域3 德雷克的诡计

★★★★★ UCG评分：28

PS3	Uncharted 3: Drake's Deception	繁体中文版	12月1日
SCE	动作冒险	无对应周边	文：胜负师



年度冒险巨作《未知海域3》以有着"沙中亚特兰蒂斯"之称的千柱之城为最终目的地，主角们辗转于哥伦比亚、法国、叙利亚、也门等地，足迹踏遍半个地球，游戏也为玩家提供了浓郁的异国风情以及充满想像力的瑰丽景象。本作的画面虽然没有2代那般惊艳，但也已经站在了次世代画面表现力的顶端，场景细节丰富，美不胜收，火、水、沙的表现令人叹为观止。在情节设置、剧情节奏以及镜头运用等方面，本作大量借鉴主流电影的表现手法，进一步强调互动性与观赏性的有机结合，可谓赏心悦目，而少年德雷克的戏份更是令FANS惊喜。本作的单机流程略短于2代，但在谜题设计方面有明显提升，其射击与攀爬部分手感变化不大，明显强化的是格斗部分，除了招式更为丰富，还含有更多的场景互动，增添了不少的表演性。和前作一样，本作的单机场景中隐藏着101个宝藏，收集过程为玩家增加了不少探索的乐趣。除了无与伦比的单机体验，本作的联机部分也进化到了新的高度。"合作冒险"模式中穿插了不少剧情，为单纯的打打杀杀增添了不少戏剧色彩。多样化的网战模式，个性化的自定义角色，多彩的奖章与挑战，让游戏的重复价值可以被一再挖掘。两年前，《未知海域2》因其非凡的创造力与令人惊喜不断的游戏体验而获得了无数赞誉；两年后，《未知海域3》继承了前作的荣耀，同样成为了无数玩家心目中的年度游戏。







▶内森·德雷克不仅是身手不凡的财宝猎人，也是个有血有肉的大男孩。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

索尼克 世代

★★★★☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | Sonic Generations | 美版 | 11月1日
SEGA | 平台动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



作为系列 20 周年纪念作品，本作在玩法上深刻地体现了“纪念”二字，游戏的所有关卡中玩家都能在经典索尼克与现代索尼克间切换，选择经典索尼克时，游戏会采用经典的横版卷轴方式进行，而当玩家切换成现代索尼克后，关卡的行进方式会转变为近年来“《索尼克》系列”的追尾视角玩法，十分有创意。游戏共分为 3 个区域共 9 个关卡，每个关卡都是选取以往作品关卡元素的基础上全新设计，每个关卡都对应特色挑战与收集要素，完成挑战和收集后可以用于解锁音乐和游戏原画，这些音乐更是对 20 年来的经典配乐重新混音，十分有爱。无论是系列粉丝还是动作游戏爱好者都没有错过本作的理由。



元气史莱姆 3 大海盗与尾巴团

★★★★☆ UCG 评分：24

3DS | スライムもりもりドラゴンクエスト 3 大海賊としっぽ団 | 日版 | 11月2日
Square Enix | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：稀饭



本作是以“《勇者斗恶龙》系列”中的人气怪物“史莱姆”当主角的动作冒险游戏“《元气史莱姆》系列”最新作，与前作相隔 6 年后登陆到 3DS 平台。本作以辽阔的海洋为舞台，玩家将扮演可爱的史莱姆乘坐帆船展开拯救世界的冒险之旅。游戏基本上继承了前作的系统，玩家可以从世界各地的迷宫中收集到各种道具，然后放到船上当做炮弹使用，利用这些炮弹在海战中击败海盗后便能获得新船的设计图，从而 DIY 出各种独具个性而又强大的帆船。简单轻松的系统非常适合女生或喜欢悠闲游戏的玩家。支持 4 人联机功能使玩家可以与朋友享受合作或对战的乐趣。



超级马里奥 3D 大陆

★★★★★ UCG 评分：27

3DS | スーパーマリオ 3D ランド | 日版 | 11月3日
Nintendo | 平台动作 | 无对应周边 | 文：八重樱



有别于以往的作品，在本次的冒险中，玩家需要在一个纵深的世界里完成一个又一个的挑战。作为任天堂本社的看家系列，同时也是 3DS 上的第一款“马里奥”，本作可以说是迄今为止运用裸眼 3D 效果最成功的游戏。闯关过程中的 3D 效果非常舒服，利用景深制造出丰富多彩的谜题关卡，带给玩家无穷尽的探索体验，的确无愧为标题的“3D 大陆”。游戏还是每一大关包含数小关的结构，除了完成主线外，每小关三个金币收集的追求点也依然保留。这次变身包含经典的火球装、慢速滑行的浣熊装、还有使用回力标的龟壳装等，要想达成各种目标就需要熟练运用操作以及各种变身。不要以为在表世界轻松救下公主就完成了使命，随后开启的里世界才算是游戏的开始，





里世界将表世界的关卡重新进行了设计，并加入诸如限时、幽灵追击等新的规则，使得游戏难度陡然提升，让你的每一关都在手心冒汗中度过，而最终收集齐全五星后开启的最终关卡则让你真正领略到：《马里奥》才是核心向游戏。另外，里世界中还可以开启路易的使用权。游戏中细节非常多，比如马里奥变小后就没有帽子（满命之后则变大没有帽子），还有向经典 FC 版致敬的跳关、《塞尔达》中的经典谜题等，都让老玩家们见到了会心一笑。

凭借着马里奥强大的品牌号召力，以及游戏出色的素质，本作成为了 2011 年度内 3DS 平台上最畅销的游戏之一。强烈推荐！

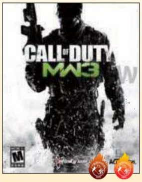
▶出色的 3D 画面让玩家不由得沉迷其中。



COD 现代战争 3

★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 | Call of Duty：MW 3 | 美版 | 11月8日
Activision | 主视角射击 | 无对应周边 | 文：九兵卫



延续了系列前两作的剧情，《COD 现代战争 3》再次将玩家带回了那个已经陷入了第三次世界大战的世界，极端主义者控制的俄国军队正在美国本土上攻城掠地，美国军队正在进行有计划的顽强抵抗。另一方面，已经因为杀死上一作反派谢菲尔德将军而遭到通缉的普莱斯和肥皂在尼古拉的掩护下到达了一处安全的场所，但之前被将军用匕首刺进胸口的肥皂伤势非常严重，一幕幕过往的经历在他眼前飞掠而过，到底他能否活下去？一切的疑问和悬念都需要玩家拿起手柄进入到本作的战役中寻找答案。本作的单机战役故事线联系要比前作紧密，形式上仍然是以多人物视角来叙述，节奏紧凑，场面刺激。十六个战役关卡各有特色，巷道战、载具战与潜行关卡一应俱全，





还有老兵难度供玩家挑战。

而在网战方面，本作依然提供了丰富耐玩的体验。初看与前作变化不大的对战系统在诸如连杀等方面进行了细微调整，玩家可以积累杀敌点数来开启连杀奖励，或者以连杀人数来激活各种特殊技能，玩法更加丰富多样。在模式方面，游戏也加入了全新的 KILL CONFIRMED 以及 TEAM DEFENDER，玩家需要更好的策略与配合，单枪独斗或者“蹲坑党”在对战中都不再占据主导，玩起来更加爽快与流畅。当然，游戏的网络部分依然对应地图以及模式的更新，玩家可以通过购买“COD 精英”服务来享受各种专业的战术分析以及全部 DLC 内容。

▶《COD 现代战争 3》的网战模式可以足足让你玩上一整年。



Mook 杂志馆发布 | www.moobooks.net

潜龙谍影 高清合集

★★★★★ UCG 评分：–

PS3/X360 | Metal Gear Solid HD Collection | 美版 | 11 月 8 日
Konami | 动作 | 无对应周边 | 文：九兵卫



游戏精选了 PS2 平台的《潜龙谍影 2 实体》、《潜龙谍影 3》以及 PSP 平台上的《潜龙谍影 和平行者》这三个经典作品进行高清重制，三款重制作品都有一个共通的特点，就是帧数充足而且十分稳定，每款作品在历经重制后画面进步较大，确实做出了“次世代”的错觉。在《潜龙谍影 2 实体》中，除故事模式外，VR 模式是一大亮点，涵盖游戏方方面面的挑战趣味十足，难度和耐玩度并存，适合喜欢挑战的玩家。而游玩《潜龙谍影 3》时，玩家可以在高清画面再次领略这款佳作，扮演 Big Boss 对抗特色十足的眼镜蛇部队。而曾经被玩家公认几乎达到 PSP 画面极限的《潜龙谍影 和平行者》，在登陆高清平台后更是大幅进化，仅从画面是丝毫无法看出这曾是一款 PSP 游戏，本作以数字漫画的方式讲述了 Big Boss 建立无界之师的故事，游戏中包含武器收集、改造，载具捕获，佣兵任务等要素，内容丰富度可谓系列之最，而且支持在线联机，耐玩度十足。就算抛开了高清要素，这三款作品也是实实在在的顶级大作，推荐给潜入类动作游戏爱好者以及剧情控玩家。另外，游戏的日版与美版有较大区别，除配音语言的区别外，日版是以 2 代和 3 代作为合集，《和平行者》则是作为单独游戏售卖，而美版则是三作合集，从性价比来看美版比较实惠，除非玩家钟情于日语配音，否则还是推荐购买美版。另外本作的 PS3 版为三白金，而 X360 版 3 作合计 2000 点成就。





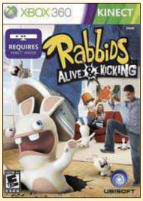


▶ 2 代的 VR 模式难度与乐趣都十足，让人又爱又恨。

疯兔 活蹦乱跳

★★★☆☆ UCG 评分：24

X360 | Raving Rabbids: Alive & Kicking | 美版 | 11 月 8 日
Ubisoft | 动作 | Kinect 专用 | 文：狼来了



抢夺雷曼主角地位的疯兔们借助 Kinect 的强大体感功能再度与玩家们见面。本作是迷你游戏大集合，支持 4 位玩家同屏进行协作或竞技类的游戏，派队模式中更能与多达 16 人上限的玩家们同乐。为数众多的搞怪小游戏不仅极富创意且内容劲爆，其中既有考验玩家身体耐力的，也有涉及常识问答以及脑筋急转弯和瞬间反应的类型，部分游戏的猥亵程度更是挑战玩家的神经底线。游戏的目的只有一个，那就是通过各种途径、手段来虐待欠扁的疯兔，而个别游戏中疯兔们也会以滑稽的方式对玩家进行反击。在游玩的过程中系统还会自动选取时机拍照，为玩家留下令人捧腹的瞬间。



跨越我的尸体

★★★★☆ UCG 评分：–

PSP | 俺の屍を越えてゆけ | 日版 | 11 月 10 日
SCE | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



PS 平台上的话题之作《跨越我的尸体》经过 12 年之久再度和玩家见面，本作是一款以“世代交替”为故事主题的游戏。平安时代朱点童子率领鬼怪袭击京城，源太夫妇虽然攻进了朱点童子的居城，但他们的子孙也被施以两年以内就会死亡的诅咒。在游戏中玩家将扮演被诅咒的一族，通过与神灵结合延续血脉，逐代增强实力，最终以打败宿敌朱点童子为目标。在短短两年的寿命中玩家可以和众神结合生儿育女，通过训练强化子孙的能力，并积累财富对抗宿敌朱点童子。每个迷宫深处都有强大的 BOSS 在等待玩家的到来，只有不断地打败 BOSS 才能了解游戏的世界观，推动游戏的进行。



战国 BASARA 3 宴

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/Wii | 战国 BASARA 3 宴 | 日版 | 11 月 10 日
Capcom | 动作 | 无对应周边 | 文：胜负师



本作是《战国 BASARA 3》的加强版，可与 3 代的存档联动。游戏最引人瞩目的是增加了 14 名新角色，令可使用角色大幅增加到 30 人！各武将的招式个性十足、绝无雷同，前作角色也增加了新技，并在性能上有所调整，手感和爽快度异常出色。8 名新角色拥有故事模式，并追加了 8 个新关卡。天下统一模式强势回归，伴有乱入关卡、一掷千金等丰富变化，还有类似任务模式的“日本游戏”，类似生存模式的“决战”等新要素。系统方面细节变更很多，武器、装具、商店都有较大变化，令装备收集方式更为直接，成长要素更多样化。换人模式的引入让战术变化更加多彩，耐玩度和趣味性都有保证。



初音未来 女歌手计划 扩张版

★★★★☆ UCG 评分：24

PSP | 初音ミク – Project DIVA – extend | 日版 | 11 月 10 日
SEGA | 音乐 | 无对应周边 | 文：狼来了



游戏的玩法与前作无异，玩家需跟随着音乐的节奏，在移动的指令与固定的光标重合时按下对应的按键，除此之外还有长按和同时按下十字键对应方向的设定。游戏从易到难设有四个难度，初始只能选择前面两种，后两种则要在完成前一级的难度后才会开放。难度相比起前作而言要困难许多，以往 9 星的歌曲在本作中只能算 8 星甚至更低的 7 星。虽然是扩张版，但 90% 以上的曲目都是前作所没有的新曲，其中网罗了街机版以及初音演唱会的人气歌曲，连游戏发售前不久刚刚推出单曲的《积乱云グラフィティ》都收录在内。登台角色的阵容不变，但每名角色都追加了多套外形靓丽的新服装。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

速写之脑

★★★☆☆ UCG 评分：23

X360 | INSTANT BRAIN | 日版 | 11月10日
Cave | 文字冒险 | 对应 Kinect | 文：纱迦



以制作弹幕射击游戏而闻名于世的Cave公司制作的首个美少女游戏，也是首款对应Kinect的美少女游戏。主人公拥有特殊能力，能够根据人的记忆进行心灵写真，籍此来展开推理并破案。游戏每章由发端、搜查、解决这三个部分组成，真相并不是单纯由选项来得出的，玩家还要根据搜集到的证据进行选择，而证据需要通过在关键发言中进行心灵写真来获得。不过尽管如此，游戏的难度并不大，玩家除了可以反复存档读档来保证推理的正确，还可以通过回溯剧情来回到之前的场景，可谓相当体贴。游戏内置《怒首领蜂》和《忍者跳》这两个游戏，因此初始有1500点成就。



上古卷轴Ⅴ 天际

★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 | The Elder Scrolls V: Skyrim | 美版 | 11月11日
Bethesda Softworks | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：稀饭



《上古卷轴Ⅴ 天际》把故事背景换到了诺德人的故乡天际省，描述了又一个英雄拯救世界的故事。这一次，玩家需要面对的主要对手是传说中的强大生物，已经有几百年没有出现在人们眼前的远古巨龙。玩家扮演的是身居龙脉血统的龙脉者，肩负着打倒邪神奥杜恩的使命，而想要战胜化身恶龙的奥杜恩，玩家必须要聆听神秘的灰胡修士（Graybeards）们的教导，掌握名为龙吼术（Shout）的强大力量，并寻找失落于各个地下城中的龙语单词，获得能够与神明一战的力量。游戏是典型的沙箱式游戏，玩家除了进行主线任务，还可以在天际省大地上随意闯荡，创造一部只属于自己的史诗。



光环 战斗进化 周年纪念版

★★★★★ UCG 评分：26

X360 | Halo：Combat Evolved Anniversary | 美版 | 11月10日
Microsoft | 主视角射击 | 对应 Kinect | 文：纱迦



十年前，Bungie创造了士官长和《光环》，宣告着家用机上一样能有优秀的主视角射击游戏。十年后，在主视角射击游戏已俨然成为业界主流时，343工作室又为大家带来了系列初代的复刻版。借助游戏平台的进化，重制版无论是画面还是音效都有质的飞跃。设计者破天荒地加入了一键切换功能，玩家可以在游戏中随时按BACK键在重制版和原版的画面之间进行切换，十年来技术进化的成果籍此一览无遗。设计者几经思考，最后决定保持原汁原味的风格，没有玩过原版的人可能会觉得有些不适应，最高难度传奇更是足以让新手死去活来，但对老玩家来说相当怀念。而且游戏增加了骷髅头的设定，可以通过收集骷髅头来开启各种秘技（包括无限弹药、爆炸范围扩大等等），不仅让游戏打起来更加欢乐，而且降低了游戏难度。战役模式支持双打，并可以通过Xbox LIVE进行合作，无限复活的设定使得新手也能轻松通关传奇难度。游戏对应成就系统，而观看游戏中的终端机还会提前窥视有关《光环4》的点点滴滴。游戏的多人模式是对《光环 致远星》的补充，包含6张重新改编的多人对战地图和1个全新的FIREFIGHT任务。11月15日本作还推出了中文版，和十年前的中文版相比，这回汉化得更加彻底，而且还收录有中文和英文两种语音，玩家可以通过调整系统环境来自由选择。游戏的价格相当低廉，给了所有人一个认识经典的机会。







▶经典重制，一键切换，霸气外露，诚意十足。以后所有重制游戏都应该加入此功能。

刺客信条 启示录

★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 | Assassin's Creed: Revelations | 美版 | 11月15日
Ubisoft | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：铃



Ezio在人生的最后时光里回到刺客的故乡，却发现这里已遭到圣殿骑士的铁蹄践踏，好在埃泰尔藏书室的大门需要特殊钥匙才能打开，这些钥匙早在许多年前就被带到了土耳其的伊斯坦布尔，为了寻找这些钥匙，为了找到藏书室中所蕴含的“无尽智慧”，年长的导师再次踏上征途，只为寻找一个答案。本作中玩家可以控制三位主人公：Desmond、Ezio、埃泰尔，与三人相关的故事能解释之前数款作品中留下的疑问。本作单机模式新增的特色系统有爆弹制作、塔防战斗，多人模式全面多样化，注重趣味性和技术性的模式都有，让新手与老玩家都能找到一席之地，图标与自定义角色的引入也增加了耐玩度。



黑道圣徒3

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/X360 | Saints Row: The Third | 美版 | 11月15日
THQ | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：华尔兹



本作是一款类似《GTA》的沙箱游戏，而其与GTA的最大区别在于里面充斥着恶搞、诙谐与幽默。游戏中角色从头到脚完全可以自定义，并且有多种服装选择，就连角色的配音都可以更改（其中包括丧尸声音）。游戏后期武器种类多种多样，其中包括可以一拳将敌人打爆的拳套，以及类似洛克人的武器等，充满了恶搞精神。承载物中包括后期的战斗机，飞行摩托等都可以自由使用，除了主线任务中的分支以及两种结局外，游戏还有多个支线任务等着玩家，通过购买房产使自己的积蓄不断上升。游戏中很多桥段非常令人捧腹，喜欢恶搞的玩家可以玩得非常尽兴。



Mo… 杂志馆发布 | www.moobooks.net

极品飞车 亡命天涯

★★★☆☆ UCG 评分：20

PS3/X360 | Need for Speed: The Run | 美版 | 11月15日
EA | 竞速 | 无对应周边 | 文：星夜



本作是一款试图打破赛车游戏疆界的作品，大量融入了好莱坞大片中常见的各类汽车特技场面，出现了诸如雪崩、列车脱轨、直升机炮轰、大爆炸等场面。与普通赛车游戏相比，本作最大的不同是加入了“走出汽车”的游戏内容，融入了 QTE 式动作游戏要素，玩家所扮演的主角会从下车做一些动作场面，比如在屋顶奔跑、列车顶上匍匐前进等，这部分占整个游戏的 10% 左右。本作的游戏模式丰富，而且总赛道长度达到了 300 公里，是以往系列作的三倍左右。赛道种类比较丰富，浓缩了美国的许多标志性地段。游戏使用《战地 3》的“霜寒 2”引擎开发，有许多大规模场景破坏场面。



雷曼 起源

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/X360 | Rayman Origins | 美版 | 11月15日
Ubisoft | 平台动作 | 无对应周边 | 文：稀饭



《雷曼 起源》是“《雷曼》系列”的正统续作，游戏类型也回归了传统的 2D 横版动作游戏。本作的游戏模式分为普通关卡、飞行关卡与追逐关卡三种，可供游玩的关卡总数很多并且关卡设计各异，每一个章节的关卡都对应一个主题来设计。游戏有丰富的收集要素，通过收集玩家可以解锁各种隐藏角色并使用其进行游戏，另外游戏的每一个关卡都专为追求挑战的玩家设计了时间挑战项目，想要全挑战项目通通过绝非易事。游戏支持 4 人同时游戏，多人游戏时除乐趣成倍增长外，还可以降低游戏难度，因为多人游戏时玩家在不小心死亡后可以通过靠近同伴来复活，也说明这是一款适合多人同乐的游戏。



终极漫画英雄对 Capcom 3

★★★★☆ UCG 评分：25

PS3/X360 | Ultimate Marvel vs. Capcom 3 | 美版 | 11月15日
Capcom | 格斗 | 无对应周边 | 文：胜负师



游戏继承了系列一贯的爽快度以及连段的华丽度，并对前作的平衡性作出了部分调整，但实际改动幅度较小，角色强弱分化还是十分明显。相比前作，游戏一口气增加了 12 名新角色，使可选用角色达到了 50 名，新增的角色都是来自双方阵营的传奇人物，玩家总能在里面找到自己心仪的角色。游戏的在线模式有较大的改善，既追加了新的模式，而且还有部分免费的 DLC 可供下载，显示了制作组的诚意。但作为游戏一大亮点的挑战模式，依旧没有一键快速复位、连段演示等贴心设定，算是不小的遗憾。另外游戏有 PSV 版，效果与家用机版别无二致，在指间进行大乱斗也是一种别样的享受。



uDraw Studio 即时艺术家

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3/X360 | uDraw Studio: Instant Artist | 美版 | 11月15日
THQ | 益智 | uDraw 专用 | 文：纱迦



uDraw 是由 THQ 开发的一种数位板控制器，对应 PS3、X360、Wii 三大平台，本作则是 uDraw 同捆的游戏。游戏以 3D 动画的形式，引导玩家通过 uDraw 来发挥自己天马行空的创意。共有 3 种模式可供选择，分别是课程式的艺术学院、供玩家自由发挥的玩艺术以及培养创造力的艺术营。uDraw 支持六轴感应和触控功能，选择画笔、调色盘异常轻松。游戏还提供了 300 种以上的图形，并支持动态和旋转，让你能画出普通数位板所画不出的神奇作品。uDraw 目前的主力平台是 Wii，高清平台除了本作外还有《超级漫画英雄 漫画大战》和《绘图拼字 终极版》两作。



嘉年华岛

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3 | Carnival Island | 港版 | 11月16日
SCE | 动作 | PS MOVE 专用 | 文：胜负师



这款中文游戏虽并不知名，但也系出名门，由圣塔莫尼卡工作室（代表作《战神》）制作，是2011年最值得购买的 MOVE 游戏之一。本作完全针对 MOVE 的特质开发，将玩家置身于一个梦幻气息浓郁的游乐园中。游戏提供了总计超过 35 种的迷你游戏，所有游戏内容都是从游园会的项目演变而来，比如套圈、投篮、射击、抛硬币等等，营造出一种清新复古的氛围。抛接打投射，各种操作都相当舒适，精度也优于一般的 MOVE 游戏。本作的核心在于 300 多个挑战，每个迷你游戏都设计了 9 项挑战，这些挑战的难度大都相当硬派，技术和运气缺一不可。尽管需要反复尝试，却有让人乐此不疲的魔力。



Kinect 迪士尼乐园大冒险

★★★★☆ UCG 评分：23

X360 | Kinect: Disneyland Adventures | 美版 | 11月15日
Microsoft | 动作 | Kinect 专用 | 文：纱迦



有着人间仙境之称的迪士尼乐园是全球迪士尼迷和小朋友极度向往的地方，但到目前为止全世界只有 5 处，本作的出现从某种程度上弥补了大家不能亲身到访的缺憾。玩家在这座虚拟乐园里可以和各个迪士尼角色进行互动，在乐园里还隐藏着众多隐藏要素等着你去发掘。与真实的迪士尼乐园不同的是，本作中的迪士尼角色都是真实存在的而非工作人员扮演的。在这里可以满足你和小飞侠一起翱翔天际或是拥抱白雪公主的梦想，你甚至还可以深入到迪士尼世界去冒险，冒险过程就是诸多的迷你游戏。游戏全程体感操作，但毫不麻烦，而且稍后还推出了官方中文版。

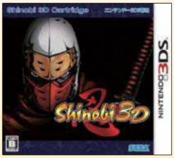


MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

忍 3D

★★☆☆☆ UCG 评分：－

3DS | Shinobi 3D | 日版 | 11月17日
SEGA | 动作 | 无对应周边 | 文：狼来了



本作是曾在 MD 以及 PS2 上大放异彩的“《忍》系列”最新作，游戏很好地继承了系列中的三角跳、天花板移动、二段跳以及八双手里剑等动作要素，结合 3D 立体视觉后给予玩家全新的体验。游戏的核心系统是 R 键的防御动作，如何熟练使用这个系统是游戏制胜的关键。在游戏中可以发动威力拔群的忍术，共有火、土、风、雷四种属性效果的忍术可供使用，合理使用这些忍术可以在危机中一发逆转。游戏的难度毫不妥协，很多关卡都需要玩家反复的尝试才能通过，但这也算是《忍》系列”的一贯特色。让人遗憾的是游戏的流程过短，但幸好有挑战模式的存在，游戏的耐玩度还是有一定保证的。



二之国 白色圣灰的女王

★★★★☆ UCG 评分：－

PS3 | 二ノ国 白き圣灰の女王 | 日版 | 11月17日
Level-5 | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



在《二之国》里，有吉卜力工作室绘出的美丽画面，有久石让演奏的激昂澎湃的音乐，有无邪少年努力拯救世界的动人故事。本作的故事讲述的是一个与 NDS 版《二之国 漆黑的魔导士》世界平行的故事，虽然在故事开篇有些相似，但之后就能察觉出两者的差异。由于 NDS 机能的限制，游戏那充满艺术性的音乐和画面都无法得到很好的表现，而 PS3 版则不受到这些限制，不论是画面还是音乐都有非常大的提升。游戏的进行方式依然采用传统 RPG 的玩法，让人倍感亲切的同时又不失耐玩度和创意。游戏的隐藏要素极为丰富，多达 131 个的委托任务和 428 种怪物让完美时间大幅提升。



滑头鬼之孙 百鬼缭乱大战

★★★☆☆ UCG 评分：－

PS3/X360 | ぬらりひょんの孙 百鬼缭乱大战 | 日版 | 11月17日
Konami | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是根据热门动漫《滑头鬼之孙》改编的乱斗型游戏。游戏剧情以动画中的京都篇为基础，加入了原创剧情。游戏以 2 对 2 的形式进行，最多 4 人同乐。游戏的特色在于除了可选择的角色外，还收录了 100 位以上的妖怪，并且可以自由选择编成到不同的组里，在战斗时召唤出来协力作战。游戏的实际容量不大，故事模式很短，但同样有着丰富的要素，给人“麻雀虽小，五脏俱全“的感觉。挑战模式是游戏的重点，要求玩家在各种限定条件下完成目标。游戏还对应网络模式，战胜对手还能夺取对方的妖怪。可以说只要你能投入进去，无论单人还是对战都能找到不低的乐趣。



格斗之王 X Ⅲ

★★★☆☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | ザ・キング・オブ・ファイターズ XⅢ | 日版 | 11月22日
SNK Playmore | 格斗 | 无对应周边 | 文：金馆长



本作是“《格斗之王》系列”的最新作，同时也是该系列第三个篇章“ASH 篇”的完结篇，本作的核心系统是招式间互相取消的“BC 系统”，进入 BC 状态后通过较为复杂的操作打出华丽而高伤害的连续技是游戏最大的魅力。本作的家用机版在街机版推出将近一年之后才与玩家见面，比起街机版，游戏一共新增了四名角色（包括刚刚以 DLC 形式推出的 NESTS 京），旧有角色的招式性能也进行了比较大幅度的调整，取消了街机版中一些不合理的设定。家用机版新增了故事模式，对剧情派玩家来说是一道福音。而颜色编辑模式也是乐趣多多。本作还推出了官方中文版，很有诚意。



派对总动员 2 拯救世界

★★★☆☆ UCG 评分：－

PS3 | START THE PARTY! 2 Save the World | 繁体中文版 | 11月23日
SCE | 动作 | PS MOVE 专用 | 文：胜负师



本作是 PS MOVE 推出初期的派对游戏《派对总对员》的续作，同样有中文版，但不再有普通话语音。游戏的画面风格变化很大，接近于美式卡通，人物形象夸张，游戏内容诙谐，而且还加入了简单的剧情，整体的定位更加低龄化。游戏依然可以只使用一个 MOVE 控制器便玩转所有游戏，并可进行多人对抗，而且上手简单，比较适合家庭娱乐。迷你游戏的设计还算有新意，就是种类太少，可重复性甚至低于前作。不过本作奖杯难度创了 MOVE 游戏的新低，仅三四个小时便能取得本作所有的奖杯，如果一旁有人用手柄进行辅助控制，那真是学龄前儿童都能拿白金，对于奖杯迷来说绝对具有吸引力。



圣斗士星矢战记

★★★☆☆ UCG 评分：22

PS3 | 圣斗士星矢战记 | 日版 | 11月23日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：狼来了



故事模式为玩家完整地重温了经典的黄金十二宫篇，游戏的行进方式类似“《无双》”系列，每一宫基本都由清版式的杂兵战和单独的 BOSS 战构成，而任务模式里的众多任务也保证了游戏的耐玩度。游戏自带的可使用角色除了星矢等人的青铜圣斗士外，还有两名白银圣斗士以及 12 名黄金圣斗士共计 20 人，每名角色的招式和必杀技基本没有重复。目前官方已放出各种 DLC 内容，其中包括免费的天秤座童虎、以及在任务模式下追加的生存模式，而付费内容则有主角等人的第二套圣衣、独角兽白银圣斗士邪武，甚至连海皇篇和北欧篇的要素都收录在下载内容里。



Mook杂志馆搜集发布 | www.moobooks.net

七龙战记 2020

★★★☆☆ UCG 评分：22

PSP | セブンスドラゴン 2020 | 日版 | 11 月 23 日
SEGA | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：稀饭



知名画师三轮士郎为本作绘制的精美人物设定加上豪华的声优阵容，让《七龙战记 2020》的刚公布时便吸引了众多玩家的关注。游戏故事并没有延续前作《七龙战记》的奇幻风格，而是变为了使用现代背景的科幻风格。故事讲述全世界正遭到名为帝龙的怪物袭击，人类的命运岌岌可危，在日本东京，剩余的幸存者们不得不退守到最后的壁垒中，挣扎求存。玩家将会扮演由三位强大战士组成的队伍，肩负起打倒帝龙的重任。游戏中有五种职业，既有精通于物理攻击的武士，也有能够操纵火焰与雷电的超能力者，还有为队友们提供各种增益效果的黑客，尝试不同组合攻关的过程乐趣十足。



太鼓之达人 Wii 决定版

★★★☆☆ UCG 评分：24

Wii | 太鼓の达人 Wii 决定版 | 日版 | 11 月 23 日
NBGI | 音乐 | 对应专用太鼓控制器 | 文：九兵卫



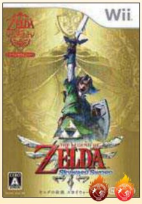
《太鼓之达人 Wii 决定版》是家用机版“太鼓”最新作，也是对 Wii 平台前三部作品的总结与延伸。作为系列诞生十周年纪念企划的重要组成部分，本作的收录曲目达到了前所未有的 100 首（不含里谱面）。30 首新增曲目囊括时下流行的 J-pop 以及 ACG 歌曲，而老歌则收录了前几作之中较受玩家好评并最终投票选出的人气曲目，是名副其实的“决定版”。游戏中最大支持 4 人游玩的演奏模式大幅升级，丰富多彩的换装要素也令人爱不释手。此外，游戏还支持拆解谱面并分解练习的玩法，太鼓教室模式更为贴心详细，可以让新玩家一步步适应并熟悉游戏的操作。



塞尔达传说 天空之剑

★★★★★ UCG 评分：28

Wii | ゼルダの传说 スカイウォ－ドソ－ド | 日版 | 11 月 23 日
Nintendo | 动作角色扮演 | Wii Motion Plus 专用 | 文：奈落



本作是“《塞尔达传说》系列”25 周年纪念作，也是系列在 Wii 平台上推出的第二部正统作品。游戏必须装上 Wii Motion Plus 来提升手柄的动作感应精度才能进行。在这个周边的帮助下，游戏可以通过体感实现很多细致的操作。玩家只要轻轻地挥动右手柄，林克便会根据玩家挥动的方向做出相应的挥剑动作，因此与大部分敌人的战斗要求玩家往特定方向挥刀或者突刺才能攻击到敌人。除此之外，游戏中大量的辅助道具也是运用到体感功能进行操作，比如投掷炸弹、拉弓瞄准都需要玩家亲自作出相应的动作，因此本作林克可做出的动作比系列以往任何作品都要丰富，细致的动作感应让玩家有亲临其境，体验与高手对决的快感。本作的故事在“《塞尔达传说》系列”的时间线上是最早的，讲述了圣剑的起源以及海拉尔王国诞生的故事。舞台设定在空中的小镇——天空楼阁，玩家将扮演林克驾驭飞鸟来往于天地之间，在圣剑精灵的指导下降落到地面大陆寻找失踪的塞尔达。游戏的流程非常充实，虽然只分了三个地域，但每个地域有各自的生态环境和历史背景，当然还有大量的迷宫等待玩家的挑战。跟以往的作品一样，玩家要在迷宫中用尽身上的可用到的道具，解开各种各样费人心思的机关不断前进。另外本作还加入了惊险刺激的试炼挑战，这些挑战需要玩家在迷宫中拿齐特定的道具，同时不能被敌人发现，一旦被发现并遭到攻击就会马上导致试炼失败。







▶解开这个门之前要想办法弄晕这三只眼睛，相当有趣。

十二月 DECEMBER

12月2日 据传 Wii U 的性能可能仅与 X360 相当，内存容量未定。

12月7日《最后的守护者》执行制作人、前 SCEJ 副社长羽山吉宣布辞职。

12月7日 Koei Tecmo 宣布将全资收购“《工作室》系列”开发商 Gust 公司。

12月7日《连线》杂志报道宫本茂即将退休，导致任天堂股价下跌，随后任天堂表示宫本茂不会退休，他的发言被媒体误解。





12月10日 Spike TV 举办“VGA2011”大奖颁奖礼，顽皮狗工作室新作《末日余生》以及 Konami 的《潜龙谍影崛起 复仇》震撼公布。

12月10日《怪物猎人 3G》上市，首周销量达 52.2 万套，当周 3DS 销量超过 35 万台，日本 3DS 总销量已超过 300 万。

12月13日 索尼发表官方声明，确认《ICO》制作人上田文人已经离职，不过他将按照合同帮助索尼完成《最后的守护者》。



12月17日 PSV 于日本上市，由于缺乏在日本具有影响力的首发游戏，而且遭到 3DS 连番大作狙击，因此销售并不是太火爆。据统计其首周销量为 32.5 万台，低于同周 3DS 销量。

12月17日 日本 ACG 盛会“JUMP FESTA 2012”开张，Pokemon 公司与 Koei Tecmo 合作开发的《口袋妖怪 + 信长之野望》参展。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

铃2011年度十佳游戏



- 如龙 终焉
- 刺客信条 启示录
- 战地 3
- 未知海域 3 德雷克的诡计
- 蝙蝠侠 阿克汉姆城
- 死亡空间 2
- 黑色洛城
- 黑暗之魂
- 丧尸围城 2 番外篇
- 圣斗士星矢战记

年度感言 只要家用机上的《如龙》有新作，每年的个人十佳就必有它的席位。今年我最让友人意外的举动莫过于加入《战地》阵营而离开了《COD》，这是一个艰难的决定，但好游戏需要时间来吃透，所以就忍痛割爱了。《番外篇》的入选原因在于去年没名额给本篇，而且新剧情改得我很满意。今年的感动与惊喜都不少，自己的泪点仿佛也降低了好多，例如很不争气地在《启示录》最后一章末尾流泪了，很多情感想要用言语表达出来还真有点乏力，相比之下，还是直接哭吧……

索尼克 世代

★★★☆☆ UCG 评分：–

3DS | ソニック ジエネレ－ションズ 青の冒险 | 日版 | 12 月 1 日
SEGA | 平台动作 | 无对应周边 | 文：狼来了



与家用机版《索尼克 世代》同为系列的 20 周年纪念作品，与家用机版一样，本作也可以在经典索尼克与现代索尼克之间切换，但在 3DS 平台上登陆的本作由于机能所限，家用机版切换两种索尼克时更换游戏玩法的设定不复存在，游戏的行进方式都采用横版过关的设定，两名索尼克的不同之处只体现在游戏操作的体验上，经典索尼克偏向于 MD 时代的经典操作，而现代索尼克的操作体验则类似于系列中的《索尼克 冲刺》。家用机版的技能商店在本作并不存在，技能在流程中会自动解锁，而家用机受到好评的 90 个任务挑战在 3DS 版悉数保留，重制后的挑战任务乐趣与耐玩度都有所保证。



机动战士高达 EXTREME VS.

★★★★★ UCG 评分：25

PS3 | 机动战士ガンダム EXTREME VS. | 日版 | 12 月 1 日
NBGI | 动作 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是“《高达 VS》系列”的最新作，移植自街机平台的同名作品。本作是一款强调两人选用机体的相性和战术的配合，以“2VS2”为核心的动作对战类游戏，通过 PSN 的联网模式玩家可以很方便地跟各地的玩家一较高下。游戏中收录了“《高达》系列”21 部作品的 59 台机体，其中力天使和蓝色异端为 PS3 版专用机体，而且官方还公布未来将有更多新机体以 DLC 形式提供给玩家下载。与此同时，本作还在街机版的基础上增加了挑战模式，挑战模式一共有 6 个难易度等级，任务总数超过 200 个，新玩家可以从最低级的新手教学任务开始，慢慢踏上成为王牌机师之路。



马里奥赛车 7

★★★★★ UCG 评分：26

3DS | マリオカ－ト 7 | 日版 | 12 月 1 日
Nintendo | 竞速 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是“《马里奥赛车》系列”首次登陆 3DS 的作品，同时也是系列首次在标题中引入序号。和 Wii 版的前作一样，游戏将系列作品出现过的马里奥、路易、库巴、碧奇公主、瓦里奥等人气角色汇聚一堂进行一场卡丁车大乱斗。和正统赛车游戏不同，在游戏中玩家要利用道具陷害对手才能确保比赛的胜利，各种千奇百怪的道具使比赛过程充满着不确定因素。本作可以通过改装车身、轮胎及滑翔翼三种部件对赛车的性能进行调整，玩家可以根据自己的喜好自由组合。此外游戏大幅强化了网络模式，玩家可利用 Wi-Fi 接入世界服务器，除了和世界各地的玩家角逐外，还能创建自己的社区。



铁拳 混合版

★★★☆☆ UCG 评分：–

PS3 | TEKKEN HYBRID | 繁体中文版 | 12 月 1 日
NBGI | 格斗 | 无对应周边 | 文：胜负师



本作的主体其实是一部 90 分钟的 3D CG 电影《铁拳 血之复仇》，主角是人气角色凌晓雨和阿莉莎，剧情为外传性质，主要迎合轻度玩家的口味，画面技术的表现力是其优势所在。除此之外，在一张蓝光光碟中还包含了两个内容，一个是《铁拳 TT2 序章版》，相当于《TT2》的试玩版，只能使用电影中的四个主要角色，虽然要素不多，但也可以让玩家初步领略《铁拳 TT2》新系统的魅力所在；另外，光盘中还有 PS2 版《铁拳 TT》的高清版重制版，除了画面高清化，也保留了“铁拳保龄球”等趣味内容。试玩版和重制版都追加了奖杯，而且奖杯难度非常低，花一天时间就能看完电影拿全奖杯。



丁丁历险记

★★★★☆ UCG 评分：–

PS3/X360 | The Adventures of Tintin: The Game | 美版 | 12 月 6 日
Ubisoft | 动作冒险 | 对应 Kinect/PS MOVE | 文：稀饭



游戏改编自同名电影，而电影则改编自著名漫画家乔治·埃尔热·雷米的经典作品《丁丁历险记》。本作利用卡通风格的画面重现了原作当中的大量精彩场面，各个为人所熟知的角色也一一登场。除了年少机智，身手过人的小记者丁丁和他忠诚的小狗白雪，还有坏脾气但热心肠的航海家阿道克船长和滑稽搞笑的侦探搭档杜庞与杜邦。故事剧情改编自漫画系列中的《独角兽号的秘密》，讲述了由一个木帆船模型引发出的一段壮阔冒险，玩家在故事中会有机会扮演丁丁、白雪和阿道克船长三位主人公，经历打斗、解谜、潜入和决斗等有趣的关卡，破解独角兽号上隐藏的秘密，并逃出生天。



Mook…杂志馆发布 | www.moobooks.net

重装机兵 2 重装上阵

★★★★☆ UCG 评分：–

NDS | メタルマックス 2：リロ－デッド | 日版 | 12 月 8 日
角川 Games | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



时隔一年，“《重装机兵》系列”再度登陆 NDS 平台，本作是 1993 年在 SFC 发售的《重装机兵 2》复刻版，游戏在原作的基础上进行大幅强化，引入了自由选择职业系统、战车地盘重铸等诸多新要素。职业系统弥补了系列只有战车这一战斗要素的不足，每个职业的技能都各有不同，玩家需要根据当前局势活用不同的技能才能保证游戏的顺利进行。作为系列特色的赏金首依然趣味十足，这些赏金首都拥有过人的实力，要想击败全部的赏金首需要玩家花费不少功夫。值得一提的是，本作还能和去年发售的《重装机兵 3》通过联动的方式互传道具。



马里奥 & 索尼克 伦敦奥运会

★★★☆☆ UCG 评分：—

Wii | マリオ&ソニック AT ロンドンオリンピック | 日版 | 12 月 8 日
Nintendo | 体育 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作的舞台是即将于 2012 年在英国伦敦召开的夏季奥运会，马里奥、索尼克和他们的伙伴与敌人们将作为参赛选手参加到比赛中来，登场的人气角色将多达 20 名，赛事的种类也有 21 种，包括乒乓球、百米赛跑、蹦床、110 米栏、马术、高低杠、足球、手枪射击、水上芭蕾、艺术体操、自行车、花式游泳等等，让玩家不出家门就能享受到运动带来的乐趣，成为游戏中的世界冠军。除了经典比赛项目外，“派对模式”是特别为家庭聚会设计的、以伦敦的街道为舞台而上演的各种竞技赛目或是迷你游戏，最多支持 4 人同时游玩。来和好友们一起一决高下吧！



怪物猎人 3 tri G

★★★★★ UCG 评分：25

3DS | モンスタ－ハンタ－3（トライ）G | 美版 | 12 月 10 日
Capcom | 动作 | 对应外设扩张滑杆 | 文：稀饭



本作是“《怪物猎人》系列”中首次登陆 3DS 平台的作品，此前只在 Wii 上出现过的水中战也加入到了本作当中。玩家需要在名为墨家村的据点中接受各种狩猎任务，挑战海龙、大海龙和强势回归的水龙等强悍的水中生物，剥取他们的素材来制作出强大的新武器和新防具套装。游戏也引入了 Wii 平台上前作的莫加森林和渔场、农场委托系统，使得玩家不需要再频繁地前往农场收获素材。本作不支持网络联机，玩家只能通过 WI-FI 与朋友面对面地联机。新增的联机场所坦吉亚港场景构造异常美丽，还有身穿海军风格服装的看板娘为玩家服务。新加入的 G 级任务充满了挑战性，老玩家不可错过。



闪电十一人 GO 闪光・黑暗

★★★★☆ UCG 评分：25

3DS | イナズマイレブン GO シャイン・ダ－ク | 日版 | 12 月 15 日
Level-5 | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



时隔一年，超次元足球游戏“《闪电十一人》系列”再次和大家见面。本作依然以《闪光》、《黑暗》两个版本发售，两个版本除了可获得的隐藏要素和收集的球员各有不同外，还有专属的无限光辉队和终极黑暗队供玩家挑战。本作的舞台设定在前作的十年之后，讲述主人公松风天马为了夺回真正的足球，和传说中的“闪电十一人”一起挑战掌管比赛胜负的“第五部门”。和之前的正统作品一样，游戏以角色扮演方式来进行，玩家能够在世界各地自由活动。在发展主线剧情之余，还能搜集各地的球员来强化自己的球队。除了效果更加绚丽的新必杀，新增的化身系统让游戏的演出效果更上一层楼。



型可塑 2012

★★★★★ UCG 评分：25

X360 | Your Shape Fitness Evolved 2012 | 繁体中文版 | 12 月 15 日
Ubisoft | 体育 | Kinect 专用 | 文：纱迦



与 Kinect 首发的《型可塑》以其华丽的界面、出色的动作捕捉成为了 Kinect 健身游戏中最受好评的一作。《型可塑 2012》再次改进了 Ubisoft 自豪的 Player Projector 技术，不仅能够实时表现玩家的肢体动作，还可以更精确地显示你动作是否到位，帮助玩家达到最好的健身效果。和前作相比，这回游戏收录的课程大幅增加，全部做完需要 90 小时，而且内容更多样，并新增了大量玩法。新项目包括俯卧撑、仰卧起坐、武术等，独特的 RUN THE WORLD 模式令玩家置身全球知名城市轻松跑步。中文版虽然晚出一个月，但等待绝对是值得的。



最终幻想 X Ⅲ –2

★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 | ファイナルファンタジ –XIII–2 | 日版 | 12 月 15 日
Square Enix | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：八重樱



本作是《最终幻想 X Ⅲ》的续篇，故事接续前作，但有意想不到的展开。前作中被拯救的塞拉为了拯救姐姐，与穿越而来的诺艾尔组队寻找真相。游戏以穿越为主题，玩家要往来于多个不同的时空之中，各个时空之间互有关联。游戏彻底改正了前作隐藏要素少的缺点，加入大量剧情选择和分支剧情，从序章开始就会让人感受到与前作的彻底不同之处。游戏采用三人组队制，第三名同伴由怪物担当，非常有趣。通关之后玩家可以籍新获得的能力回到过去，战胜之前无法战胜的 BOSS，让故事进入不一样的结局，隐藏结局更是要在游戏完美之后才能开启。除了剧情之外，本作其他方面令人满意。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

八重樱2011年度十佳游戏



- 凯瑟琳
- 战国 BASARA3 宴
- 王国之心 梦中诞生 最终混合版
- 超级马里奥 3D 大陆
- 爱丽丝 疯狂回归
- 无尽传说
- 最终幻想 零式
- 逆转检察官 2
- 塞尔达传说 时之笛
- 最终幻想 X Ⅲ -2

年度感言 今年最令我为之兴奋的游戏莫过于《凯瑟琳》了，特别是第一遍就玩出恋人真结局时的心情更是兴奋得难以言表，这样的游戏每年能有一部也就心满意足了。去年的时候我曾说“2011 年如果能搞定打枪游戏和足球游戏就再好不过了”，我也的确向着这一目标做出了一番努力，可惜仍然倒在了奋进的路上。悄悄地说，本来在个人十佳游戏中我想写上 PSV 的“near”的，因为这个程序对我而言就是个小游戏，每隔一段时间更新一次，看看周围有哪些人在玩哪些游戏，满足下小小的偷窥欲望，真的很有趣哦！

真・三国无双 NEXT

★★★☆☆ UCG 评分：25

PSV | 真・三国无双 NEXT | 日版 | 12 月 17 日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



与 PSV 首发的本作，采用的是类似于《真・三国无双 帝国》式的系统，但为大幅简化版，主要表现在内政指令不多、特殊事件很少。游戏改编自《真・三国无双 6 猛将传》，65 名角色全部登场，但取消了更换武器的系统，增加了《帝国》一贯的自创武将系统。游戏对于 PSV 特性的展示非常全面。新增的神速乱舞包括主视点瞄准、划动、点击、背触、摇晃等多种玩法，给玩家带来了耳目一新的感受。游戏还收录了很多迷你游戏，并可以进行实拍，很有乐趣。通过网络还可以实现最大 4 人的联机。游戏成长要素不足，但收集要素不少，单是武将卡和贵重品就相当耗时。



苍翼默示录 连续变幻 EX

★★★★☆ UCG 评分：24

PS3/X360 | ブレイブル－コンティニュアムシフト エクステンド | 日版 | 12 月 17 日
Arc System Works | 格斗 | 无对应周边 | 文：狼来了



本作在街机版稼动两个多月后正式登录家用机，虽然作为《苍翼默示录 连续变幻 Ⅱ》的升级版，但并非和以往一样通过在线升级，而是在收录了以往所有付费 DLC 的前提下（其中包括角色颜色、系统语音、下载角色、UM 角色），以全新光盘版的形式发售。新增的内容包括：重新制作的片头、全新的主题曲以及个别 BGM，新角色狂气的人偶师——雷利乌斯登场，故事模式中他连同以往几位没有专属剧情的角色一并追加了新的故事、来自掌机版的深渊和街机版的 UM 角色挑战等模式也一并收录。值得一提的是，本作还是 PSV 的首发游戏之一，其内容基本与家用版一致。



真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者

★★★☆☆ UCG 评分：19

PS3/PSV | 真かまいたちの夜 11 人目の访问者 | 日版 | 12 月 17 日
Chunsoft | 文字冒险 | 无对应周边 | 文：八重樱



《真恐怖惊魂夜 第 11 位访问者》是向初代《恐怖惊魂夜》致敬的文字推理游戏，以雪山中的旅店为舞台，展开连续杀人事件，玩家所作出的选择将会决定案件的走向。游戏在特定场景内需要玩家使用六轴来调查房间中的线索，并将线索在脑内整理推理出进一步的答案，有点类似于早期的《逆转裁判》。本作的剧本由日本推理小说界的巨匠撰写，包括我孙子武丸、黑田研二、麻野一哉等共计 7 人，故事篇章多达 9 篇，这其中既有正统的推理，也有独具民俗色彩的奇幻物语，想要打出全部结局，除了要有深厚的日语功底外，依靠攻略的指引也是必不可少的。本作也第一次打起了声优牌，在名声优的诠释下剧情将更为生动。



大众高尔夫 6

★★★★☆ UCG 评分：27

PSV | みんなの GOLF 6 | 日版 | 12 月 17 日
SCE | 体育 | 无对应周边 | 文：九兵卫



“《大众高尔夫》系列”一直都是 PS 平台上最受欢迎的休闲体育游戏，而系列最新作《大众高尔夫 6》随 PSV 首发，果然也吸引了众多玩家的目光。本作除了保留系统传统的玩法以及基本系统，同时还加入了大量对应 PSV 机能与特性的全新操作方式。例如玩家可以通过 PSV 的多点触控屏幕来拖拽角色的发球位置，或者通过后触控板来测定球场内任意位置的距离，玩家甚至还可以通过摄像头来环顾四周。不仅单机内容玩法丰富多样，本作的网络模式也很充实，玩家可以联网参加全国大赛，将自己的在线成绩上传至网络与世界各地的玩家一比高下也是一件非常有成就感的事情。



默示之王

★★★★☆ UCG 评分：22

PSV/PSP | ロ－ド オブ アポカリプス | 日版 | 12 月 17 日
Square Enix | 动作角色扮演 | 无对应周边 | 文：洛克



本作是以卡片游戏“《红莲之王》系列”为世界观制作的动作角色扮演游戏，玩家可以自定义自己角色的外貌、性别和声音等，选择喜欢的武器打倒各种强大怪物，并利用获得的素材制造出更强的装备，然后挑战更强的怪物。游戏系统在前作《核石之王》的基础上进行了大幅改进，可选用武器也增加到 7 种。遇敌后取消了画面切换直接在地图上进行战斗，部分 BOSS 级敌人的技能也进行了调整，平衡性进一步提升。游戏还加入了同伴系统，即使在单人模式下玩家也能带上 3 个 AI 同伴一起战斗，战斗中还可以向他们下达防守或进攻等指令，自己死亡后也能在原地呼唤同伴过来救援。



www.moobooks.net

忍道 2 散华

★★★★☆ UCG 评分：24

PSV | 忍道 2 散华 | 日版 | 12 月 17 日
Spike | 动作 | 无对应周边 | 文：狼来了



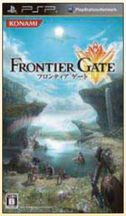
本作是继 2005 年 PS2 版的《戒》和 06 年 PSP 版的《焰》之后的系列正统续作，该系列与知名忍者游戏《天诛》系列”一脉相承，由 Acquire 公司所开发。故事讲述了在战乱之世，风华忍者一族因遭到同胞的背叛而在一夜之间覆灭，在那场将一切都焚烧殆尽的大火中，仅有一名忍者幸存了下来……玩家所扮演的正是这位名为火祭之膳的男主角，玩家需要辗转在一条、风天、阿无璃他这三大势力的纷争中，在完成大名委托的任务同时，追寻叛徒的踪迹。任务的种类相当丰富，其中有侦察、输送、偷盗、诱拐、暗杀等数十多种性质不同的任务。流程中设有分支选项，直接影响到结局的走向。



边境之门

★★★☆☆ UCG 评分：22

PSP | FRONTIER GATE（フロンティアゲート） | 日版 | 12 月 22 日
Konami | 角色扮演 | 无对应周边 | 文：稀饭



《边境之门》是由著名的 tri-Ace 开发的一款原创 RPG 作品。本作以一个不起眼的边境小城为舞台，讲述了这个城镇特有的职业“开拓者”进行冒险的故事，游戏整体以任务的形式进行，本作的亮点是庞大的分支剧情，随着游戏中“契约者”数量的增加，可以接受的不同任务和专属任务也会增多。游戏的战斗以回合制指令模式进行，而带有 AP 系统的战斗模式也可以使常玩 tri-Ace 系列的老玩家产生一丝怀念的感觉。值得一提的是本作请来了大量知名声优助阵，声优控可千万不要错过哦。不过游戏到后期任务过于单调、怪物技能过于统一化也不免给人带来一丝烦闷。



SD 高达 G 世纪 3D

★★★☆☆ UCG 评分：–

3DS | SD ガンダム ジージェネレーション 3D | 日版 | 12 月 22 日
NBGI | 策略 | 无对应周边 | 文：洛克



“《SD 高达 G 世纪》系列”的新作一般最标志性的卖点就是集合大量的高达作品，由于本作发售前正逢高达动画《高达 AGE》诞生，自然就顺理成章地加入到了本作的登场名单当中，而热播的另一部高达动画《机动战士高达独角兽》中的机体也会在游戏中登场，使得游戏当中登场的高达作品数量令人满意。游戏的玩法和之前作品没有多大差异，由于游戏取消了“设计”和“交换”两个要素，玩家需要活用“解析”、“捕获”、“开发”等手段增强部队实力，并挑战更高难度的关卡。新增的机师“精神”要素让游戏和“《超级机器人大战》系列”靠拢，战斗爽快而不失难度。



无双大蛇 2

★★★★★ UCG 评分：27

PS3/X360 | 无双 OROCHI 2 | 日版 | 12 月 22 日
Koei Tecmo | 动作 | 无对应周边 | 文：纱迦



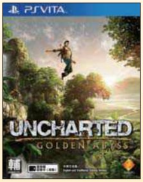
“《无双大蛇》系列”是将《真·三国无双》和《战国无双》融合起来的动作游戏，本作是系列最新作，但涉及内容已经超出了《无双》的范围。游戏中还收录了来自《剑刃风暴 百年战争》、《特洛伊无双》、《龙士传说》甚至《忍者龙剑传》的角色，完全可以称得上是 Koei Tecmo 大乱斗了。游戏出场角色超过 130 人，全部角色均经过调整。《真·三国无双 6》角色并未照搬武器更换系统，而且重新设计独立建模，诚意之足堪称近年来《无双》作品之冠。游戏采用穿越主题，玩家需要来回穿越改变历史，并穿插众多恶搞，乐趣十足。游戏打法多种多样，加上众多的角色，可以玩上很久。



未知海域 黄金深渊

★★★★☆ UCG 评分：27

PSV | UNCHARTED: Golden Abyss | 繁体中文版 | 12 月 23 日
SCE | 动作冒险 | 无对应周边 | 文：华尔兹



这是 PSV 首发游戏中最具分量的游戏之一，本作虽不是由顽皮狗原制作组打造，但由于受到了专门的监督和技术提供，表现自然不俗。尤其是最能体现 PSV 机能的光影效果，堪称掌机游戏中的佼佼者。游戏的故事将带大家回到 1 代之前，讲述另一段德雷克不为人知的寻宝故事，在冒险中除了新角色但丁，翠丝外，还会出现老面孔苏利，剧情中少不了调侃幽默，精彩的对白绝对对得起观众。在这次冒险中，除了欣赏美丽的室外场景，还加入了拍照系统，既是收集要素，也可以随时存下美景。

游戏最大的特色在于本作融合了 PSV 的特殊操作，在游戏寻宝过程中，需要利用到触摸，背触以及六轴感应等特性，玩家可以在攀爬跳跃时直接触摸欲到达的地点；擦去宝藏上的灰尘；通过转动密码开锁等，对于每个未知海域 FANS 来说都是一段新奇的体验。





战斗方面初玩可能觉得不太适应，其实在于本作鼓励多利用体感瞄准，玩家逐步适应之后可以一定程度上弥补右摇杆操作的精准度。游戏刻意降低了战斗难度，敌人手雷爆炸时间变慢，格斗时的操作也改为触摸。此外，系列中招牌式的场景互动惊险场面也少不了。本作的流程较长，多达 30 多个章节，并且还有大量的收集要素，即使是一段简单的剧情，可能当中都藏着需要玩家触摸拿到的宝物，收集起来需要下一番功夫。身为德雷克 FANS 的人都不应错过本作。遗憾的是游戏没有网战内容，尽管如此，本作依然是 PSV 首发游戏中最值得推荐的。



▶本作画面相比部分家用机游戏也毫不逊色。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

游戏大年鉴下载游戏部分图解说明

由于PSN、Xbox LIVE每周固定更新的时间不一样，因此即使是同周推出下载的游戏也往往会有一天差异。故年鉴中仅会列出其中一个版本的发售日期供大家参考。对于双版本发售时间相隔较远的特殊情况，会在信息栏里注明。

中文译名

本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

推荐度

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，“★☆☆☆☆”最低，“★★★★★”最高，总共5级。

游戏类型

全面中文化的游戏类型，便于玩家识别。

游戏原名

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

机种

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

发行/制作公司

下载游戏的发行商是硬件厂商本身时，年鉴中改为标注制作公司。

售价

Wii、X360的下载游戏售价均采用自己的虚拟货币为单位，请注意区分。

发售日期

年鉴中所有游戏都是2011年内发售的，故此栏只标注该游戏发售的具体日期。

对应周边

该游戏游玩时是否需要专用的周边。

游戏年鉴正文

介绍游戏的短文。年鉴规格分为140字与370字两种，根据游戏影响力来分类。

写作编辑

撰写本篇评介的编辑。

铁血军团 逆袭 ★★★★★ 动作

PS3/X360 | Hard Corps: Uprising | Konami | 2月16日
14.99美元/1200MSP | PS3版于3月15日发售 | 文：纱迦



游戏名中虽然没有“魂斗罗”字样，但事实上游戏是MD版《魂斗罗 铁血军团》的精神续作，并收录了系列元祖作品的经典音乐。游戏再次回归2D玩法，由以制作《罪恶装备》、《苍翼默示录》而闻名于世的Arc System Works开发，画面同样接近了2D画面的极限。

本作虽然看起来和过去的《魂斗罗》没什么关系，但骨子里仍然继承了系列一贯的硬派风格。游戏中共可以选择5名角色，性能各异，除了传统的射击和跳跃动作，还增加了奔跑、空中冲刺、多段跳、滑铲等动作，打起来犹如行云流水。游戏分为硬派无比的街机模式和允许购买装备的原创模式，适合各种水平的玩家。游戏一共8关，不仅分量十足，



而且难度毫不妥协，全成就/奖杯难度极高。游戏除了支持本地双打外，还支持通过网络联机。本作堪称2011年度最值得一玩的下载游戏，你没有任何理由错过。

游戏大年鉴下载游戏部分目录索引

B

爆裂无敌番外王 HD 61
爆炸女 62
变节行动 64

C

擦肩交换日记 65
超越善恶 HD 62
虫群 60
初音未来 女歌手计划 梦想剧场2 63

D

大蜜蜂军团 DX 62
戴斯班克 培根 63
地牢守护者 65

G

格林机枪 61

H

花裤小子历险记 61
火爆狂飙 冲撞 64
火箭鸟 铁汉雄鸡 65
火炬之光 60

J

僵尸来袭 62
街头霸王Ⅲ 三度冲击 在线版 63
劫薪日 64

K

Kinect 欢乐实验室 61
口袋妖怪立体图鉴 BW 62
狂影行星 63

L

Liight 60
拉比拉比外传 魔女的猫 62
绿色兵团 前爱国者 61
洛杉矶之战 60
落井下石 61

M

梦游美国 65
魔幻堡垒 62

N

NBA 嘉年华 ON FIRE EDITION 64

O

OKABU 64

S

三连星2 65
丧尸必须死 65
丧尸天启 绝不独死 65
生化尖兵 重装上阵2 60
生物作成 创造 64
世纪之石 63
守护英雄 HD 64
兽人必须死 64
水果忍者 Kinect 63

T

套娃大冒险 60
铁血军团 逆袭 60
推拉塔 64

W

外域 61
玩具兵团 冷战 63
万物之尘 62

X

吸血莱恩 背叛 63
洗碗工 吸血鬼的微笑 61
像素垃圾 横向卷轴 65
像素垃圾 射手2 60
像素跑者：波动 60

Y

圆点吞食者 新皮克丹 64
月之潜行者 61

Z

战锤 40000 杀戮小队 62
战壕防御 62

Mook 杂志馆发布 | www.moobooks.net

生化尖兵 重装上阵 2

★★★☆☆ 动作

PS3/X360 | Bionic Commando Rearmed 2 | Capcom | 2月2日
14.99 美元 /1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



前作是根据 FC 版改编的，而本作则是完全原创的。游戏最大的变化就是主人公加入了跳跃设定，不得不说这令游戏丧失了一些特色。除此之外游戏玩法和前作接近，都是通过飞爪进行探索，也有装备的设定。游戏支持合作通关与对抗，挑战模式也可以玩上很久。但游戏不像 1 代那样各关卡相互影响，设计水平下降了很多。

套娃大冒险

★★★☆☆ 动作冒险

PS3/X360 | Stacking | THQ | 2月8日
9.99 美元 /800MSP | 无对应周边 | 文：胜负师



这款 Double Fine 的创意小品描述的是主角 Charlie 为了解救被恶党奴役的家庭成员，走上冒险之旅的故事。主角与其他游戏角色一样都是俄罗斯套娃，不过他的个头最小，可以套入任意一个套娃体内，由此获得特有技能，活用各种技能才能解决花样繁多的谜题。本作曾为 PSN+ 免费游戏，所以在 PS3 玩家中知名度略高。

铁血军团 逆袭

★★★★★ 动作

PS3/X360 | Hard Corps: Uprising | Konami | 2月16日
14.99 美元 /1200MSP | PS3版于3月15日发售 | 文：纱迦



游戏名中虽然没有“魂斗罗”字样，但事实上游戏是 MD 版《魂斗罗 铁血军团》的精神续作，并收录了系列元祖作品的经典音乐。游戏再次回归 2D 玩法，由以制作《罪恶装备》、《苍翼默示录》而闻名于世的 Arc System Works 开发，画面同样接近了 2D 画面的极限。

本作虽然看起来和过去的《魂斗罗》没什么关系，但骨子里仍然继承了系列一贯的硬派风格。游戏中共可以选择 5 名角色，性能各异，除了传统的射击和跳跃动作，还增加了奔跑、空中冲刺、多段跳、滑铲等动作，打起来犹如行云流水。游戏分为硬派无比的街机模式和允许购买装备的原创模式，适合各种水平的玩家。游戏一共 8 关，不仅分量十足，



而且难度毫不妥协，全成就 / 奖杯难度极高。游戏除了支持本地双打外，还支持通过网络联机。本作堪称 2011 年度最值得一玩的下载游戏，你没有任何理由错过。

像素跑者 波动

★★☆☆☆ 动作

Wii | Bit.Trip Flux | Aksys Games | 2月28日
500 点 | 无对应周边 | 文：华尔兹

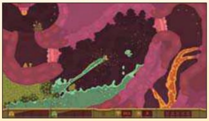


创意作品《像素跑者》的最新作，也是系列的终结作。本系列的特色便是每款玩法都有较大不同，并且画面都由几个简单的像素组成，而音乐也较为复古。玩家在游戏过程中只需几个简单的操作就能随着节奏创造出动听的旋律。本作中玩家需要通过反弹来达成演奏的目的，玩法复古却难度不低，适合喜欢另类风格的玩家。

像素垃圾 射手 2

★★★☆☆ 射击

PS3 | PixelJunk Shooter 2 | SCE | 3月1日
9.99 美元 | 无对应周边 | 文：胜负师



本系列虽为射击游戏，但有大量利用自然环境解谜的要素，趣味性十足，物理效果出色。前作广受好评，续作则紧接前作结尾，本作的第 1 章显示为第 4 章，并延续了游戏的基本系统与玩法，只是增加了新的环境要素和一个撞击的新动作。单机依然支持双人合作，联网可以合作也可进行一对一的对战，对战形式比较新颖。

火炬之光

★★★★★ 动作角色扮演

X360 | Torchlight | Runic Games | 3月9日
1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



有着小“暗黑破坏神”之称的《火炬之光》，其 X360 版针对家用机特性作出了最适优化，并有新要素。玩家要从 3 种职业中择一进行冒险，可以呆在安全的 Torchlight 镇上，也可以进入随机产生的地下城。当你完成主线流程后，可以解除随机地下城楼层以及无限地下城。游戏只支持在线排行榜而不支持联机，比较可惜，

Liight

★★☆☆☆ 益智

Wii | Liight | Studio Walljump | 3月14日
500 点 | 无对应周边 | 文：华尔兹



这是一款 WiiWare 上的创意之作，游戏的玩法较为新颖，规则简单，精通难。在游戏的过程中需要通过光源组合成特定的颜色来消去目标，后期难度不低。本作拥有华丽的声光效果和出色的音效。除了一共收录了 100 个谜题外，还可以让玩家自己制造关卡。此外游戏支持分屏对战，对于喜欢益智类游戏的 Wii 玩家来说绝对不可错过。

洛杉矶之战

★☆☆☆☆ 主视角射击

PS3/X360 | Battle: Los Angeles | Konami | 3月21日
9.99 美元 /800MSP | 无对应周边 | 文：胜负师



同名电影改编游戏，但是只制作了下载版。一款下载游戏能有如此水平的画面的确值得称道，但这也是本作惟一做得还行的地方。游戏的流程之短可谓创下 FPS 之最，40 分钟可通关一遍，只相当于主流 FPS 的一个章节。而且游戏中可以使用的武器非常单调，也没有一场像样的激战。除非追求成就或奖杯，否则没有尝试的必要。

虫群

★★★☆☆ 平台动作

PS3/X360 | SWARM | Ignition Entertainment | 3月23日
9.99 美元 /800MSP | 无对应周边 | 文：胜负师



本作的艺术风格怪异，初看上去有点像 NGC 名作《皮克敏》，但玩法却是平台游戏。玩家控制的不是个体，而是一群蓝色的小虫子，最多为 50 只。虫子的生命相当脆弱，几乎不能攻击，只有发扬团队精神，利用跳跃、分散、集中、叠罗汉等动作在机关重重、危险遍布的各色关卡中求生存。游戏后期难度硬派，颇具挑战性。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

月之潜行者

★★☆☆☆ 动作

PS3/X360 | MOON DIVER | Square Enix | 3月29日
14.99 美元 /1200MSP | X360 版于 5 月 4 日发售 | 文：华尔兹



这是一款以多人合作为卖点的动作游戏，最多支持 4 人同屏合作。游戏玩法偏 2D 横轴式，最大的特色便是加入了不少 RPG 要素。游戏的故事背景为老套的拯救地球，4 个角色性能特点不同，在游戏中可以获得经验值，并通过花费经验值习得多种技能，如医疗、魔法等。游戏的难度不低，对于喜欢挑战的玩家来说值得一试。

绿色兵团 前爱国者

★★☆☆☆ 动作

PS3/X360 | Rush'N Attack Ex-Patriot | Konami | 3月30日
9.99 美元 /800MSP | 无对应周边 | 文：华尔兹



这是 FC 上老四强《绿色兵团》的最新作。游戏玩法以 2D 卷轴为主，更多地提倡潜入作战，并且保留了不少初代游戏的特色，如地雷、火箭炮等。并且加入了例如氧气罩、火焰喷射器、夜视仪等新装备。普通攻击也不再是“连环刀”，而是可以使用各种组合技，通过升级还可以习得更多的招式。虽然只有 3 关，但每关流程都足够长。

洗碗工 吸血鬼的微笑

★★★★★ 动作

X360 | The Dishwasher: Vampire Smile | Microsoft | 4月6日
1200MSP | 无对应周边 | 文：华尔兹



由于本作的开发受到了微软的支持，与前作相比技术力有了明显的提高。游戏整体呈现黑白风格，并且带有强烈的黑金属摇滚味道，玩家攻关过程中甚至可以演奏摇滚乐。游戏中可以使用洗碗工的妹妹由纪，无论武器还是招式都与洗碗工完全不同。故事模式通关后还有乐趣与难度满点的挑战关卡。推荐给喜欢传统动作游戏的玩家。

花裤小子历险记

★★★☆☆ 平台动作

PS3/X360 | THE FANCY PANTS ADVENTURES | EA | 4月19日
9.99 美元 /800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



游戏中的角色均以铅笔描绘而成，加上清新的画面，看上去非常有趣。游戏玩法是标准的平台动作游戏，玩家要穿梭于多种不同的舞台，利用 40 种武器加上各种绝招来消灭敌人。游戏支持 2 至 4 人的多人游戏，除了有追加关卡，还有 FANCY 高尔夫、时间挑战赛、山丘之王等对战模式。

外域

★★★★☆ 动作

PS3/X360 | Outland | Ubisoft | 4月27日
9.99 美元 /800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



《外域》是一款带有神话色彩的探索性 2D 动作游戏。游戏运用强烈的光影对比，构造出了不一样的氛围。主人公在冒险中逐渐成长，学习新的招式战胜敌人，从而开启新的冒险区域。游戏引入了属性切换系统，受到同属性敌人攻击时会回复生命，反之则会受到伤害，这很好地与游戏的画面风格统一起来。游戏还支持在线合作。

爆裂无敌番外王 HD

★★★★★ 射击

X360 | Bangai-O HD: Missile Fury | Treasure | 5月4日
800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



《爆裂无敌番外王》原为 N64 游戏，如今 HD 重制后登陆 X360。游戏玩法独树一帜，再次应验了那句老话：财宝出品，必属精品！其核心系统讲究“富贵险中求”，敌人的火力越足，给你反击的机会就越大，一口气发射最多 1000 枚导弹的感觉有如水银泄地。当你适应之后这种爽快感会让你欲罢不能。

格林机枪

★★★☆☆ 射击

PS3/X360 | Gatling Gears | Vanguard Games | 5月11日
9.99 美元 /800MSP | PS3 版于 6 月 28 日发售 | 文：纱迦



本作是一款支持双打的射击游戏。游戏的故事讲述格林机枪（Gatling Gear）的领导者在其侄女的帮助下对抗邪恶帝国的故事。游戏采用俯视角进行，玩家要控制作战机械将拦路的敌人统统干掉。在战斗中可以获得一些强力的武器，如何获得高分也是玩家要追求的课题。游戏难度不低，推荐联机合作完成。

落井下石

★★★★☆ 动作

3DS | ひゅ－ストン | Poisoft | 6月7日
500 日元 | 无对应周边 | 文：稀饭



《落井下石》的游戏形式就和游戏名字一样特别，玩家需要扮演一颗落石，从一口井的顶端朝着最深处的水潭落下，期间会有各种各样的障碍物妨碍玩家下落，在撞上障碍物后落石的 HP 会下降，如果在落入水潭前 HP 耗尽，游戏便会失败。游戏中落石的种类很多，包括水滴、西瓜和皮球等，HP 也各不相同，十个关卡各具特色，非常耐玩。

Kinect 欢乐实验室

★★★★★ 合集

X360 | Kinect Fun Labs | Microsoft | 6月6日
价格不等 | Kinect 专用 | 文：纱迦



《Kinect 欢乐实验室》是 2011 年 E3 展前，微软为展示 Kinect 最新技术成果而推出的特别项目。它不同于普通游戏，不能从游戏库进入。《Kinect 欢乐实验室》更像是一个社群，官方的说法是：能让您透过 Kinect 尽情发挥创意，发掘 Kinect 技术的最新突破，游戏、实验，并与全世界分享您的发现。在这里你可以把你的照片和成绩分享给朋友，也可以参加官方举办的各种活动。

《Kinect 欢乐实验室》包括了多个游戏，最早收录了《Kinect ME》和《Googly Eyes》两个游戏，后来陆陆续续又追加了 8 个游戏，10 个游戏中有 8 个是目前免费的。每个游戏的目的各不相同，但都是在向玩家展示 Kinect 的各种可能性。每个游戏还有 50 点成就，由于难度很低，对成就犯来说也不无小补。目前微软仍在不断地制作新作，让拥有 Kinect 的玩家十分满意。



Moo 杂志馆发布 | www.moobooks.net

口袋妖怪立体图鉴 BW

★★★★☆ 软件

3DS | ポケモン立体図鑑 BW | Nintendo | 6月17日

免费 | 无对应周边 | 文：稀饭



作为一款免费的应用软件，《口袋妖怪立体图鉴 BW》可谓诚意十足，玩家能够在图鉴中查看《口袋妖怪黑・白》中的全部口袋妖怪资料，其中包括了口袋妖怪的 3D 立体造型、能力数据、生蛋分组、进化流程和习得技能等信息，对于玩家来说简直就是一本实用资料集。不过软件刚开始只有 16 只口袋妖怪的资料，需要通过擦肩来解锁内容。

战壕防御

★★★★☆ 射击

X360 | Trenched | Microsoft | 6月22日

1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是一款将射击和塔防结合的新颖游戏，玩家操纵机甲攻击来犯的敌人，然后利用获得的资金强化自身及添购塔防单位，机甲身上可以搭载多种武器，每种武器都可以自由拆装及升级。游戏通过 Xbox LIVE 可以实现最大 4 人联机合作。本作的欧版因为版权问题改名为《Iron Brigade》，但增加了新的要素。

超越善恶 HD

★★★★☆ 动作冒险

PS3/X360 | Beyond Good & Evil | Ubisoft | 6月28日

9.99 美元 /800MSP | 无对应周边 | 文：奈落



曾经的经典动作冒险游戏以更细腻的画质回归高清平台，玩家需要扮演年轻的记者 Jade，去揭露政府可怕的阴谋。游戏的拍摄模式是一大亮点，利用相机拍摄的证据是 Jade 对抗邪恶的武器，丰富的解谜要素也会让玩家沉迷其中。虽然从现在看来游戏的部分设定有点过时，但这并不是妨碍玩家再次重温本作的理由。

拉比拉比外传 魔女的猫

★★★★☆ 益智

3DS | ラビラビ外传 Witch's Cat | Silver Star | 6月29日

700 日元 | 无对应周边 | 文：稀饭



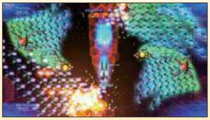
本作的主人公魔女拥有在人和猫之间自由变化形态的能力，在人形态时，魔女能够使用四种魔法，分别有不同的属性和不同的效果，猫形态无法使用魔法，但是拥有更强的跳跃能力，可以到达人形态到不了的高台。玩家需要活用两种形态的不同能力去破解谜题。游戏对于玩家操作有一定的要求，许多谜题会考验玩家瞬间的反应能力。

大蜜蜂军团 DX

★★★★☆ 射击

PS3/X360 | Galaga Legions DX | NBGI | 6月29日

9.99 美元 /800MSP | 无对应周边 | 文：胜负师



本作俗称“大蜜蜂无双”，是南梦宫继《吃豆人》之后又一精彩的经典重制佳作。游戏最大的特点就是数量夸张的敌人铺天盖地，袭卷而来，有着极强的冲击力。虽然看似惊险万分，但当敌人或子弹接近机体时，画面速度会降下来，给玩家充分的反应时间，因此难度不大。炫目的特效让本作更像是一部视觉艺术作品。

僵尸来袭

★★☆☆☆ 动作

Wii | ZOMBII ATTACK | Gamers Digital | 6月30日

500 点 | 无对应周边 | 文：华尔兹



本作是一款 Gamers Digital 为 Wii 专门开发的体感游戏。玩家在游戏中扮演一名幸存者，抵抗僵尸侵袭。虽是僵尸题材，内容却轻松搞怪。游戏中玩家将通过使用 Wii 手柄，来模拟实现类似弹弓的装置，发射各种稀奇古怪的东西来对抗僵尸的侵袭。本作玩法较为新颖，到后期可以发射的物品也越来越多，越来越怪，不少场面让人不禁会心一笑。

爆炸女

★★★★☆ 平台动作

X360 | Ms. Splosion Man | Twisted Pixel Games | 7月13日

800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是大受好评的 XBLA 游戏《爆炸人》的续作。游戏的玩法是标准的平台动作游戏，共有 50 个单人关卡，50 个双人关卡。游戏支持 Xbox LIVE 线上排名以及幽灵重播功能。利用过关时获得的奖励点数，玩家可以购买各种隐藏要素，包括设定原画、制作花絮、玩家图示、付费主题以及虚拟人偶配件。

魔幻堡垒

★★★★★ 动作角色扮演

X360 | BASTION | Warner Bros. | 7月20日

1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



《魔幻堡垒》最令人惊艳的便是堪称艺术品级别的精美 2D 画面。游戏中的世界由于一场大灾难而分崩离析，玩家要找出世界碎片来重建世界。玩家不但要寻找生还者和关键物品，还要利用精灵和武器来对抗强大的敌人。根据玩家的行动，故事的结局也会发生变化。游戏流程不长，但值得回味的地方很多。

万物之尘

★★☆☆☆ 即时战略

PS3/X360 | FROM DUST | Ubisoft | 7月27日

14.99 美元 /1200MSP | PS3 版于 9 月 13 日发售 | 文：华尔兹



在游戏中玩家可以扮演上帝的身分帮助土著人铺平道路寻找文明。玩家在游戏中大部分时间要做的就是通过简单的吸收和覆盖来创造各种道路。游戏中拥有多种自然条件，对地形影响非常大。到后期还会遇到海啸火山等生态环境。游戏最大的特色便是对地形物理引擎的把握，后期铺路过程稍有不慎就会导致满盘皆输。

战锤 40000 杀戮小队

★★★☆☆ 射击

PS3/X360 | Warhammer 40,000：Kill Team | THQ | 8月2日

9.99 美元 /800MSP | 无对应周边 | 文：稀饭



在这款第三人称射击游戏中，玩家将扮演一支星际战士小队中的一员，前往一颗星球上击退入侵的兽人部落。游戏的核心内容就是持续不断地击退敌人，通过一个个关卡。在杀死敌人时玩家会获得经验值和金钱，用于升级和购买特技（Perk）还有武器。除了单人攻关，本作也支持双人合作，另有生存模式供通关的玩家继续挑战。

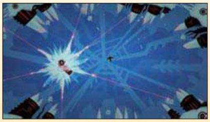
MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

狂影行星

★★★★☆ 动作

X360 | Insanely Twisted Shadow Planet | Shadow Planet Productions | 8月3日
1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

本作一款画面风格独特的2D横版动作游戏，玩家在一个名为SHADOW PLANET的世界中冒险，为避免阴影病毒的扩散，在众多奇妙的世界中与敌人对抗。在冒险过程中可以收集各种工具和武器，用来消灭敌人、寻找秘密。当玩家的能力提升之后，便可以开启更多的新区域。游戏看上去非常华丽，但上手可不那么简单。



水果忍者 Kinect

★★★★★ 动作

X360 | Fruit Ninja Kinect | Halfbrick | 8月10日
800MSP | Kinect专用 | 文：纱迦

红遍大大小小智能手机的《水果忍者》终于登陆家用机平台，而且玩法是手机所无法模仿的，因为它的名字叫《水果忍者Kinect》！如游戏标题所述，玩家的双手便是双刀，当水果一个个飞出来的时候，你需要挥动双手将其一一斩开。虽然玩法和手机版一样，但体感操作的爽快感是手机版所无法比拟的。而且游戏对Kinect的支援也不错，基本感觉不到延迟，除了很耗体力外要爽快得多。



游戏当时采用了比手机版更新的版本，令玩过手机版的玩家也大呼超值。游戏价格较高，不过收录的要素比手机版多不少。游戏支持本地双人同乐，分为合作和对抗两种模式，乐趣十足游戏推出之后由于大受好评，官方不断放出DLC来延长游戏生命力，最近的一个DLC是于圣诞节推出的，而且免费。这些DLC基本上都追加了成就，令各位水果忍者们乐此不疲。



初音未来 女歌手计划 梦想剧场2

★★★★☆ 音乐

PS3 | 初音ミク -Project DIVA- ドリーム－シアター－2nd | SEGA | 8月4日
3900日元 | 对应专用控制器 | 文：九兵卫

《初音未来 女歌手计划 梦想剧场2》是将系列PSP平台第二作完全高清化并移植PS3的作品，游戏中收录的曲目以及服装均来自二代，曲目数量为系列最多，而MV的高清建模与素材则全部采用高清重制，近乎街机版的画面与解析度足以让初音歌迷过足瘾。由于操作方法的大幅进化，本作的难度也直线上升，对于PSP版的按键感到力不从心的玩家无疑会觉得PS3手柄玩起来更加得心应手。游戏可继承原作存档以及相关DLC内容，不过玩家在游玩本作之前需要启动PSP端的验证程序。此外，游戏的另一前所未有的进化在于加入了对应3D显示的机能，只要玩家将PS3接入3D电视输出就能看到3D版的葱娘从屏幕中跃然而出，对FANS的吸引力不言而喻。在游戏推出的同时，SEGA还授权日本周边厂商Hori发售了一款对应本作的专用控制器，键位以及材质与街机一致，售价为3万日元，有爱的FANS可以考虑一下。





玩具兵团 冷战

★★★☆☆ 即时战略

X360 | Toy Soldiers: Cold War | Signal Studios | 8月17日
1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

曾经的塔防创意之作如今推出新作，将时空从一战拨至冷战时期。游戏继承前作风格，登场的美苏双方均以玩具形式登场，但战斗一点也不妥协。玩家既可以手动布置各种塔防单位作战，也可以亲手控制其中一个塔防单位消灭来犯之敌，玩法变化多端。游戏还支持离线和在线的两人合作。



街头霸王Ⅲ 三度冲击 在线版

★★★☆☆ 格斗

PS3/X360 | Street Fighter Ⅲ: Third Strike Online Edition | Capcom | 8月22日
14.99美元/1200MSP | 无对应周边 | 文：胜负师

本作并非高清重制版，定价偏高，其核心系统也没什么变化，更没有新角色加入，但是本作在系统扩展方面做得相当到位，适合街霸迷重温。新增的挑战模式难度和趣味性都非常高，多样化的数据统计让每场战斗都有收获。只是在线对战方面对网络环境要求较高，明显的延迟显然会坏了心情，好在单机部分无可挑剔。



戴斯班克 培根

★★★☆☆ 动作角色扮演

PS3/X360 | DeathSpank: The Baconing | Hothead Games | 8月30日
14.99美元/1200MSP | 无对应周边 | 文：奈落

这是"《戴斯班克》系列"的最新作，游戏风格诙谐而有趣，到处充满了恶搞的元素。游戏操作简单，十分容易上手，战斗系统简单而不失内涵，利用类似于"一闪"的系统可以给予敌人巨大的伤害。游戏共有4种难度可供选择，支持双人联机。另外游戏中有丰富的道具与武器等待玩家去发掘，耐玩度有十足的保证。



世纪之石

★★★★☆ 策略

X360 | Rock of Ages | Atlus | 8月31日
800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

本作是一款相当另类的游戏。在游戏中玩家要操作一块坚硬的岩石，利用地形和策略将防守方击溃。防守方则要通过各种作战单位来阻止岩石。游戏一共提供了多人联机、时间挑战等4种模式。游戏名为世纪之石，是指游戏的关卡体现了人类发展史上的不同时期风格，如文艺复兴、洛可可、歌德等。



吸血莱恩 背叛

★★★☆☆ 动作

PS3/X360 | BloodRayne: Betrayal | Majesco | 9月6日
14.99美元/1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

在欧美拥有极高人气的美女莱恩再次回归，不过这次游戏改为2D卡通风格，多少让人有些意外。游戏的玩法容易让人联想起2D版《恶魔城》，只是游戏采用关卡制。游戏在动作方面表现出色，打击感非常出色，不过隐藏要素不多，也没有太丰富的能力和装备，更像是为动作游戏玩家制作的作品。



杂志馆发布 | www.moobooks.net

生物作成 创造

★★★★★ 软件

3DS いきものづくり クリエイト－イ | Nintendo | 9月7日
700日元 | 无对应周边 | 文：稀饭



在本作当中，玩家扮演的是类似造物主般的存在，可以用各种素材创造出不同的生物，并与朋友分享。游戏的自由度非常高，素材也相当多，除了传统的动物，玩家还可以发挥自己的想象力，创造出各种古怪的异星人或动漫角色。玩家可以和创造的生物玩耍，让他们进行任务，甚至可以利用AR卡功能与它们进行合照。

变节行动

★★★★☆ 射击

PS3/X360 Renegade Ops | SEGA | 9月13日
14.99美元/1200MSP | 无对应周边 | 文：胜负师



《变节行动》的玩法十分类似于经典名作《赤色要塞》，玩家可以选择4位不同角色控制他们的个性化载具进行火爆的作战。游戏的载具移动惯性较大，在初次游玩时玩家可能需要一定时间去适应。游戏的难度并不低，BOSS级敌人的载具甚至拥有一发秒杀玩家的伤害，想要在爽快的作战中制胜需要好好锻炼驾驶技术。

圆点吞噬者 新皮克丹

★★★★☆ 动作

3DS ドットイーターニューピックダン | Intense | 9月14日
300日元 | 无对应周边 | 文：稀饭



本作是DSiware下载平台上的特色游戏《皮克丹》的续作，登陆3DS平台后上屏画面显示的迷宫视角进行了立体化，视觉冲击力更上一层楼。本作的基本游戏系统类似于《吃豆人》，玩家要寻找迷宫中的圆点并一一吃掉，在有限的时间内要尽量吃掉所有圆点。除了限时机制外，本作还存在着战斗要素，并有超过40个关卡供玩家去挑战。

火爆狂飙 冲撞

★★★☆☆ 动作

PS3/X360 Burnout Crash | EA | 9月20日
9.99美元/800MSP | 无对应周边 | 文：铃



作为下载游戏的本作一改传统的竞速风格，转变了以俯视角进行游戏，虽然如此，但系列一贯的刺激感得以保留，与街道上的各种物件、车辆碰撞时，配合绝佳的音效真实感十足。系列传统的诸如得分、挑战模式得以保留，这些模式挑战性十足，玩家可能需要在冲撞技巧上多花功夫才能顺利通过。

兽人必须死

★★★★★ 动作

X360 Orcs Must Die! | Robot Entertainment | 10月5日
1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是动作＋塔防类游戏中的又一精品。顾名思义，玩家要对抗一大群兽人，目标是保卫24座堡垒。游戏中共有6种武器和17种陷阱，以各种机关来虐杀兽人便是游戏的乐趣所在。当打完战役模式之后，还可以开启恶梦战役。游戏的手感、画面都恰到好处，加上循序渐进的难度，令人爱不释手。

NBA嘉年华 On Fire Edition

★★★☆☆ 体育

PS3/X360 NBA JAM ON FIRE EDITION | EA | 10月5日
14.99美元/1200MSP | 无对应周边 | 文：华尔兹



本作是一款以大头版NBA球员为卖点的游戏，在游戏中玩家可以做出各种匪夷所思的动作，并且无视规则，即便将对方推到也不会被吹犯规，配合球员搞怪的表情，非常逗趣。作为去年《NBA嘉年华》的加强版，游戏在一些方面进行了改良。去掉了混合模式，在传统2对2中玩家可以与不少经典球队对抗，动作方面更加丰富。

推拉塔

★★★★★ 动作

3DS 引ク押ス | Nintendo | 10月5日
500日元 | 无对应周边 | 文：稀饭



本作的游戏方式类似于《凯瑟琳》，玩家扮演的主人公大力士马洛有着一身惊人的力气，可以拉动巨大的物体。凭借着这个能力，马洛可以攻克一个个用巨型方块构成的塔，到达顶部取得旗帜。游戏共有250个关卡供玩家挑战，不少塔的造型都是任天堂经典角色的点阵形象。玩家还可以自创关卡来挑战自己和朋友们的智力极限。

守护英雄 HD

★★★★☆ 动作

X360 ガーディアンヒーローズ | Treasure | 10月12日
800MSP | 无对应周边 | 文：洛克



《守护英雄》是制作了《幽游白书 魔强统一战》等不朽名作的财宝公司于1996年在SS平台发行的一款动作游戏，游戏最大的特色是引入了RPG一般的升级要素，搓招系统和多线流程也让玩家眼前一亮。本次推出的重制版除了画面大幅强化外，还在原作的基础上追加多种线上模式。

劫薪日

★★★☆☆ 主视角射击

PS3 PAYDAY：The Heist | Overkill Software | 10月18日
19.99美元 | 无对应周边 | 文：天行者



在游戏中玩家需要扮演一个职业罪犯，与其他三名臭名昭彰的队友到处抢掠银行，协助罪犯越狱等各种勾当，并且支持四人同时联机。游戏有等级的设定，通过提升等级可以解锁各种强力的技能。遗憾的是游戏的画面有点寒碜，并且流程较短，操作感也与主流的FPS游戏大相径庭，而售价过高也让不少玩家望而却步。

OKABU

★★★☆☆ 动作

PS3 OKABU | SCE | 10月17日
14.99美元 | 无对应周边 | 文：胜负师



本作由著名手机游戏厂商HandCircus开发，玩家需要控制两朵拟人化的云彩，去拯救部落村民免受工业化的威胁。因为是款环保主题的游戏，因此画面十分清新，展现了芬兰插画家独特的艺术风格。本作拥有成熟有趣的动作解谜系统，丰富多变的场景为游戏体验带来很多意外，很难想像这是由五人小团队制作完成的。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

火箭鸟 铁汉雄鸡

★★★★☆ 动作射击

PS3 | Rocketbirds: Hardboiled Chicken | SCE | 10月18日
800日元 | 无对应周边 | 文：胜负师

本作是PSN港服力推的一款原创动作射击游戏，购买一年PSN+会员服务可免费下载，可谓相当厚道。本作主创人员为新加坡华人，游戏带有简体中文，让国内玩家备感亲切。游戏的解谜成分较多，故事背景借鉴了大量的二战元素，主角铁汉雄鸡为刺杀敌军首领噗子基深入敌后，险象环生。无论是主角、反抗军还是敌人，都以鸟类形象出现，美术风格相当独特，而且音乐也很棒。由于是一款下载游戏，本作的流程并不算长，一周目四小时左右可通关，利用迷魂虫控制敌人进行解谜的设定相当有趣和巧妙，是本作的系统核心。单机共15个章节，其中有几关会背着火箭包与敌军空中部队展开激烈的空战。双人合作模式与单人的关卡相似，但玩法不同，只有10关，是从六人小队中选两名队员进行战斗，不能换武器，不能使用迷魂虫，解谜部分均要求双人合作完成。双人模式去掉了空战和飞艇中的关卡。比较遗憾的是本作不支持在线合作。





地牢守护者

★★★★★ 动作

PS3/X360 | Dungeon Defenders | Trendy | 10月18日
14.99美元/1200MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

本作将动作与塔防结合得天衣无缝，曾在手机平台大受好评。移植到家用机平台后，游戏的操作性更上一层楼。游戏采用第三人称方式进行，通过击败怪物获得的资源，可以建造各种各样的防御塔来协力作战。游戏支持联机，联机时最多4人合作。合作时为了争夺资源而内斗的场面时有发生，非常有趣。



像素垃圾 横向卷轴

★★★★☆ 射击

PS3 | PixelJunk SideScroller | SCE | 10月24日
9.99美元 | 无对应周边 | 文：胜负师

“像素垃圾系列”的又一精品。顾名思义，本作就是一款仿80年代的横卷轴射击游戏，有不少向《宇宙巡航机》、《R-TYPE》等经典致敬的设定，但也秉承了《射手》独特的艺术风格。游戏包含了4种难度，3种武器，13个关卡，5场BOSS战，并支持双人合作。难度越高画面越复古（最高难度为纯黑白）的设计非常有趣。



丧尸天启 绝不独死

★★★☆☆ 动作射击

PS3/X360 | Zombie Apocalypse：Never Die Alone | Konami | 10月25日
9.99美元/800MSP | 无对应周边 | 文：天行者

本作是2009年推出的丧尸主题游戏《丧尸天启》的续作，本作改变了前作防守战的玩法，转变为同为丧尸主题游戏《死亡国度》的开放式玩法。本作加入了角色升级系统，而且每名角色还有独特的必杀技，同时支持2到4人联机，多人联机虐杀丧尸快感成倍增加。但是本作的画面相比前作几乎没有进步，这算是不小的遗憾。



梦游美国

★★★☆☆ 竞速

PS3/X360 | Daytona USA | SEGA | 10月26日
9.99美元/800MSP | 无对应周边 | 文：纱迦

本作是17年前同名经典的HD重制版。游戏画面提至1080p水平，支持宽屏显示，并保持每秒60帧的流畅度。游戏除原汁原味的街机模式外，还收录了多个原创模式，包括竞时、挑战、生存和卡拉OK。当光吉猛修演唱的“Day~To~Na~”歌声响起时，老玩家一定倍受感动。另外本作是不折不扣的成就/奖杯神作，完美仅需1小时。



三连星2

★★★★☆ 动作

PS3/X360 | Trine 2 | Atlus | 12月19日
14.99美元/1200MSP | 无对应周边 | 文：胜负师

曾广受好评的《三连星》终于在年末推出正统续作。本作继承了前作浓郁的中世纪奇幻色彩，如梦如画、美轮美奂的场景也再度进化，与充满苏格兰风情的音乐配合起来可谓美不胜收，让游戏的艺术性达到了新的高度。本作的核心依然是对三位主角能力的提运用，骑士负责战斗，女弓箭手负责跳跃和远程攻击，法师负责搭建平台，关卡设计也是独具匠心。虽说战斗在游戏中所占的比例相对较低，不过前作没有BOSS战还是让人到些许遗憾，好在这一点在2代中终于得偿所愿。和前作一样，本作的最佳平台其实是PC，家用机的操作有些生硬，但比前作已有所改善。注意！本作的PS3版存在一个严重的问题，就是用亚版主机（港版日版，○键决定，×键取消）游戏时会有按键BUG，无法学到一些过关必要的技能，令流程无法继续进行下去。解决方法是用欧美版主机游戏或是找欧美玩家联机。而X360版不存在这个问题。





擦肩交换日记

★★★★☆ 软件

3DS | いつの间に交换日记 | Nintendo | 12月21日
免费 | 无对应周边 | 文：稀饭

严格来说，《擦肩交换日记》不是一款游戏，而是一款社交软件。玩家可以用这款软件配合触控笔画出四页简短的交换日记，发给朋友的3DS，只要对方也有安装软件就可以查看。除了单纯的文字，玩家还可以通过绘画人物或配上图片来增添日记的视觉效果。除了其他玩家的日记，软件中还会收到任天堂发来的贺年交换日记。



丧尸必须死

★★★☆☆ 动作射击

PS3/X360 | All Zombies Must Die! | Kuju Entertainment | 12月26日
9.99美元/800MSP | 无对应周边 | 文：胜负师

年末丧尸题材的最后一击，走的是卡通暴力路线。游戏中共有两男一女一外星人四名角色可供选择，并支持自定义角色和武器。玩家在满是丧尸的死岭镇尽情杀戮，清除所有的丧尸是惟一的目的，玩法方面是下载游戏中比较常见的俯视视角射击。本作的武器种类丰富，更有些卡通风格的超现实武器，多人合作更具乐趣。



Mook杂志图书馆发布 | www.moobooks.net

PlayStation®
游戏专页

拥有 PS Vita 的你，当然想第一时间畅玩所有 PS Vita 游戏，所以你绝对不能不去 PS Store！ 大部分的 PS Vita 游戏均有下载版提供，价钱更优惠；个别游戏更于 PS Store 推出追加内容。这里重点推荐 PSN 独有的《Little Deviants》（小小变异者）游戏及超值的《ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3》（终极漫画英雄对 Capcom 3）游戏及服装包同捆装（只需港币 338 元，优惠只到 1 月 10 日），不容错过！

PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博
http://weibo.com/PSasia
"PS电玩大本营"腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

亚洲游戏展湾仔华丽谢幕 PS Vita全面售罄

由 12 月 23 日至 26 日于香港湾仔会展举行的亚洲游戏展已经圆满结束，全新次世代掌机 PS Vita 更于游戏展期间全面售罄，彻夜排队的多名粉丝可以带梦寐以求的圣诞礼物 PS Vita 回家。游戏展第一日大会邀请到 AGS 十周年大使人气组合 Twins 到场为游戏展揭幕，二人更获赠 PS Vita 作圣诞礼物。除此之外，游戏展期间 PlayStation 举办了多场人气活动，如邀请 MC Jin 到场与粉丝单挑《NBA 2K12》、多项游戏比赛及 PlayStation Girl 选举等，均获现场机迷热情参与及支持。另外亦有多位当红艺人如高海宁、马赛、陈自瑶等纷纷到场参与不同活动，一起度过快乐圣诞！



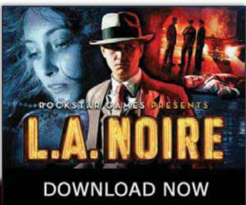


《GT赛车5》赛车下载包2正式登场



最新下载内容"赛车下载包 2"，追加强化马力的 R35 GT-R 2012 年款 Black Edition，Mini Cooper S、Volkswagen Golf VI R 与 Volkswagen Scirocco R 等共 4 台最新车款，12 月 21 日起于 PlayStation®Store 开始发售。定价港币 31 元。还有一个好消息，就是同期推出的家族升级免费追加内容，可让同一 PS3 上的所有帐户皆能使用于 10 月发售的下载内容"赛道下载包"与"赛车下载包"。另外只要购买任何于 2011 年 10 月推出的《GT 赛车 5》下载内容，即可获得追加车种：Gran Turismo Racing Kart 125 SPL 与 5 张"恢复新车卡"。

PS PLUS专享优先折扣火热下载！



12 月 21 日推出最新一期的 PS Plus，优惠十分丰富，大量 ROCKSTAR 皇牌游戏及追加内容推出半价优惠！包括《黑色洛城》和 Rockstar Pass 同捆包、《荒野大救赎》、《荒野大救赎 亡灵梦魇》以及一系列相关追加内容。只有 PS Plus 会员优先专享！当然还有其他精彩优惠，以及免费游戏试玩，立即加入 PS Plus，火速下载诸多好礼！

《最终幻想XIII-2》中英文合版及英文版内容公布

早前公布将于 2012 年 1 月 31 日发售的 PS3™ 专用游戏软件《FINAL FANTASY® XⅢ-2 中英文合版》，一般版售价港币 418 元，现公布其初回限定特典含 2 种下载内容，分别为：

●塞拉服装"夕风之服"(Serah's Outfit: Summoner's Garb)

●诺艾尔服装"勇者之炎"(Noel's Outfit: Battle Attire)

PS3™"中英文合版 FINAL FANTASY® XⅢ-2 LIGHTNING EDITION Ver.2"同捆版亦将于同日发售，建议售价港币 2780 元。同捆内容如下：

●PS3™"中英文合版 FINAL FANTASY® XⅢ-2 LIGHTING EDITION Ver.2"

●PS3™ 专用游戏软件《FINAL FANTASY® XⅢ-2 中英文合版》一般版

●《FINAL FANTASY® XⅢ-2》迷你透明海报（全 8 种中随机选出一张赠送）

●《FINAL FANTASY® XⅢ-2》原声 CD-SPECIAL Package-

而预订《FINAL FANTASY3® XⅢ-2 中英文合版》一般版及同捆版，更有机会获得预约特典《FINAL FANTASY® XⅢ-2》精选明信片 1 组 8 张。礼品数量有限，送完即止。









☐"夕风之服"



☐"勇者之炎"



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PlayStation", "ΔOXO" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"Sony" is a registered trademark of Sony Corporation.

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

2011游戏大盘点










每到岁末年初，我们总是要盘点过去一年给我们留下深刻印象的那些人和事，这是一种回顾，更是一种纪念。在写下这段文字的时间里，我们回到2011年1月1月，将这365个日夜的一幕幕重新回放，这才发现，原来这短短的1年时间内竟然发生过如此多的事件。

2011年是掌机游戏全面革新的一年，在这一年里，3DS与PSV相继发售，它们带来的不仅是硬件平台的提升，更是游戏理念的全面升华，它们代表未来游戏的方向与形态，标志着电子游戏进入全新的时代。

在这一年，家用机战场依然硝烟弥漫，《杀戮地带3》、《战争机器3》、《未知海域3 德雷克的诡计》、《战地3》、《COD 现代战争3》……众多挂着“3代”字眼的作品在竞相角逐王者的宝座，以假乱真的画面表现、冲击感官的游戏体验，它们将人们对电视游戏的认识又带入了一个全新的领域。

对于玩家，对于游戏厂商，2011年都是一个不寻常的年份，这一年，每个人或许都有一个只属于自己的盘点。当我们整理完回忆，新的一年已然悄悄走到我们的身边。未来的路就在脚下，让我们期待来年会有更大的收获。

■策划：九兵卫 & 星夜　■文字：UCG 全体编辑　■美编：一刀

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

十大新闻

TOP10

2011游戏大盘点



TOP10 PSN遭黑客攻陷

霉运从未远离索尼。同样是遭遇地震，索尼伤得比其他多数日厂都重，而在天灾之后，他又遭遇人祸——黑客们的袭击给索尼造成了170亿日元的直接经济损失。而这只不过是索尼估计的数字，不少分析家认为PSN事件导致的商誉损失、市场机会流失等全部加起来，可能总计损失会达到10亿美元，几乎与当年X360的三红事件相当！作为此事件的罪魁祸首，黑客组织LulzSec不仅让数千万PS3玩家过了一个月告别PSN的生活，而且造成7700万账户资料流失，包括信用卡信息。可怜的索尼在蒙受经济损失的同时，还要遭到玩家以及世界各国政客的指责。这起事件暴露了索尼网络运营经验的严重不足，据说黑客入侵PSN毫无难度，侵入之后如入无人之境。索尼在网络安全方面的疏忽大意被行业内人士当成了笑柄。吃了这次大亏之后，PSN的网络防御实力大增，不过这笔学费也实在太高昂了一些。



TOP10 Wii U平板革命

E3展的观众反应往往能在很大程度上预示着一款游戏软硬件产品的未来，2006年E3展Wii展台人气爆棚，而隔壁PS3展台却门可罗雀。如今Wii U展台仍然火爆，但是试玩者的反应却远不如当年Wii那般热烈。E3展之后，大跌的任天堂股价预示了Wii U艰难的开始。

任天堂不断开拓游戏新玩法的努力值得尊敬，Wii U再次打破了家用机的游戏传统，普通手柄变成了平板电脑，许多全新游戏创意成为可能。但是两个屏幕该如何配合却让人感到迷茫，远不如Wii的体感概念那么直观。而且平板电脑式手柄必将造成主机成本大增，使其在与PS3/X360的竞争中处于成本劣势。任天堂需要用它独特的游戏创意证明这种新手柄物有所值，证明Wii U的设计并非江郎才尽。



TOP10 日本大地震冲击游戏业



3月11日，日本东部发生9.0级大地震，并引发海啸与核泄漏，成为二战之后日本遭遇的最大灾难。这场地震让深陷困境的日本经济雪上加霜，游戏产业也不能幸免。大量工厂与设施被摧毁，仅索尼一家蒙受的经济损失就达到了1500亿日元。同时业界传闻称因为地震而影响了PSV部分零部件的生产，导致PSV在欧洲和美国的首发时间推迟到2012年，错失年末商机。任天堂3DS发售后不久就遭遇地震，销量不可避免地大受影响，成为销售目标落空的重要原因之一。此外NBGI、世嘉等公司的多座街机厅被摧毁，与灾难有关的大量游戏延期或取消。地震之后，包括Polyphony Digital在内的多家游戏开发商决定搬到日本西南部，不少制作人表示经历了这场大地震之后，他们的游戏制作理念也受到了影响。



TOP10 PSV开启高清掌机时代



连续数年在E3展上无所作为的索尼，在E3 2011终于扬眉吐气。PSV售价公布的那一刻，现场的气氛被完全点燃，数千名业内观众为这个出乎意料的“良心价”而欢呼。在洛杉矶会展中心的索尼展台，终于出现了与隔壁任天堂展台相比毫不逊色的排队规模。PSV是索尼回归游戏原点的表现，它的每一项设计都是为了迎合玩家的需要，双摇杆设计、出色的手感、准高清画面性能、逼近视网膜极限的屏幕成像效果……PSV真正为玩家们实现了“将家用机塞进口袋”的梦想。惟一令人遗憾的是，财力困窘的索尼无法为PSV创造有足够号召力的首发游戏阵容，而且遭遇3DS年末三大巨作的堵截，日本首周销量不幸低于同期的3DS。这样一部梦幻掌机的未来蒙上了阴影……不过首发不顺似乎已成为近年来游戏业界的普遍现象，以PSP在日本的基础，PSV的后劲值得期待。

■十大新闻排名不分先后

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

《怪物猎人4》登陆3DS



如果说9月初通过某日刊公布的3DS版《怪物猎人3G》是一枚重磅炸弹，那么在TGS之前突然公布的《怪物猎人4》则是任天堂向日本游戏业界投下的一枚原子弹。

任天堂口中说着“3DS与PSV没有直接竞争关系”，实际上从3DS降价一万日元开始，3DS在日本走的每一步几乎都在针对PSV。任天堂抢在索尼的TGS发布会之前召开3DS新制品发布会，在公布两款《怪物猎人》的同时，将3DS多款年末大作发售日安排在PSV发售日之前，誓将PSV赶尽杀绝。Capcom为何非要让数百万《MHP》玩家接受任天堂的新主机？关键恐怕还是因为受不住任天堂的金钱诱惑。任天堂还有数十亿美元的现金储备，买个《怪物猎人》轻而易举，而索尼却囊中羞涩。机子再好也敌不过钞票的威力。

3DS降价1万日元

任天堂制定3DS的售价时，大概想不到PSV也能将价格控制到2.5万日元，更想不到3DS的销量会比预期低那么多——2011年4～6月整个季度，3DS的全球出货量只有72万台！3DS在日本和美国的销量随着夏季的到来而跌入冰点。于是一向信奉“降价无法提升主机销量”的岩田聪做了一个让业界震惊的决定——在3DS上市不到半年之时毅然决定降价40%，从2.5万日元降至1.5万日元。此举在资本市场上造成恐慌，任天堂股价次日大跌12%。

3DS的降价标志着任天堂的经营策略从“暴利”转为“保命”。年末商战期间，价格低廉、巨作频出的3DS霸气十足，成为圣诞商季全球最畅销的游戏机。虽然NDS时代的暴利神话已成为过去，但巩固市场份额的目标正在实现。未来局势依然迷茫，但掌机的命根子总算是顺利保住了。

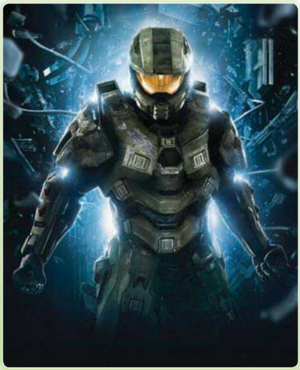


《GTA V》公布



2011年公布了很多大作，没有哪个游戏比《GTAV》更令人关注。据Take-Two的数据，迄今为止“《GTA》系列”累计销量已经超过1.14亿套。比起每年都有的《COD》，将近4年未出山的《GTA》更值得期待。11月2日，《GTAV》预告片公布之日成为很多玩家的节日。《GTA》已经从一个让玩家自由自在为非作歹的游戏进化为充满内涵的作品，它是对美国社会的浓缩，是对现实的模拟。而《GTAV》一段几分钟的预告片已展示了金融危机之后的美国社会万象。多位著名分析家认为，《GTAV》将会是2012年最畅销的游戏，超过《COD》新作，预计年销量将超过2500万套。因为它的存在，2012年的游戏业更值得我们期待。

《光环4》亮相微软发布会



比起有新硬件公布的索尼与任天堂发布会，微软的E3 2011发布会确实缺乏看点，所以微软决定在最后时刻搬出他们的杀手锏——《光环4》！

大家都知道微软的343 Industries正在开发《光环》新作，但谁都没想到他们正在规划的不止是一款游戏，而是一个新三部曲，更令人惊喜的是：这个新三部曲都将在X360上推出！假如今后以两年一作的速度推出，那么在2016年如果你的X360还没报废，你还可以用它玩到《光环6》！当然，这中间存在变数的可能性很大，不过2012年士官长归来看来已无悬念，对于X360的一千多万《光环》玩家来说，有此承诺已经足矣！

《勇者斗恶龙X》化身网游



当今日本第三方只剩下两个国民级游戏，一个是《MH》，一个是《DQ》。而在TGS之前，任天堂将这两大系列都收入了囊中，抢尽了TGS风头。9月初公布的《勇者斗恶龙X Online》让所有人意外，大家意外的不是它将同时对应Wii/Wii U，而是它的游戏类型变成了MMORPG。这是让《DQ》400多万玩家难以接受的事实。《DQ》是日式单机RPG的国民级代表作，玩家已经习惯了单机游戏环境。所以在《DQX》公布之后，日本的游戏论坛里充满了叹息声，SE的股价也开始持续大跌。人们不明白SE为何要在网游使用率极低的Wii上开发MMORPG，也看不出它和PC网游相比有何优势。之后SE不断强调《DQX》也可以当做单机RPG来玩，这已是信心动摇的表现。看来2012年我们不一定能等到《DQX》，更有可能听到的是它延期或者变更设计方案的消息。

白金工作室接手《崛起》

E3 2010小岛秀夫拍肩的一幕至今仍令人记忆犹新。外界不知道的是，在这届展会之后不久，《潜龙谍影 崛起》就陷入困境，所以在TGS 2010和E3 2011我们都看不到它的任何消息。直到2011年末，它才以《潜龙谍影崛起 复仇》的崭新姿态重生，而负责本作开发的赫然是白金工作室——即原Capcom第四开发部核心成员组建的独立工作室。日本的高清游戏开发实力太弱，Capcom以及Capcom所培养的人才成为日本高清游戏的希望。同时人们也希望小岛秀夫的队伍正在开发的“沙箱式新作”能为日本的高清游戏注入活力。

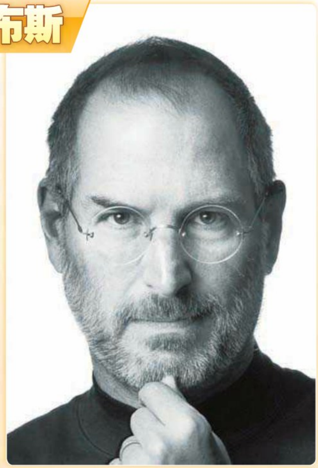


MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

2011游戏大盘点 十大人物 TOP10



TOP10 乔布斯



“活着就是为了改变世界”——史蒂夫·乔布斯的这句名言在他逝世后被世界铭记。30多年前他只不过是游戏业鼻祖雅达利的一名小职员，30多年后乔布斯和他率领的苹果公司改变了世界，在短短几年的时间里改变了数十亿人的生活方式。在此过程中，他也顺便改变了游戏业。

2011年最成功的游戏平台不是X360，也不是3DS，而是iPhone4和iPad。微软烧掉了40多亿美元才在游戏业站稳脚跟，而苹果不费吹灰之力就征服了掌上游戏市场，乔布斯动动手指头就把任天堂经营20余年的掌机王国推向倾覆险境。更有分析家认为，未来的家用机市场也将是苹果的天下，因为平板电脑和手机很快就能接到电视上当高清游戏机使用。乔布斯已逝，但游戏业的硬件商们将长期生活在苹果的巨大阴影之中。

TOP10 宫本茂



12月10日，宫本茂走上SpikeTV颁奖礼的舞台，捧走了《塞尔达传说》的名作殿堂奖——这是他职业生涯中的第N座奖杯。他是公认的游戏之神，是无可争议的业界第一人。

在此之前，“宫本茂即将退休”的传闻曾导致任天堂股价大跌，导致支持任天堂的无数玩家感到恐慌。这说明任天堂可以没有山内溥，没有岩田聪，但决不能没有宫本茂。从十几年前开始，宫本茂已不再直接参与游戏开发一线，他扮演的是产品质量把关者的角色，任天堂的多数大作都要给他过目，获得他的认可之后才能上市。进入岩田聪时代后，任天堂的硬件设计也要征求他的意见。2011年，任天堂面临空前压力，能否走出困境，最终还是要取决于宫本茂的团队能否做出更多更优质的游戏。玩家与投资者们会责备经营者的一些错误决策，却从来不会批判给他们创造快乐的开发者。

TOP10 岩田聪

2010年任天堂宣布岩田聪的年薪为1.87亿日元，虽然这确实是不菲的收入，但是与岩田聪创造的价值以及欧美同等企业的老总相比，真的算是相当低的薪酬。而在2011年中，随着任天堂令人失望的财报公布，岩田聪主动带头降薪50%，其他主要董事代表也降薪30%。如今岩田聪的年薪不到1亿日元，比很多游戏制作人都低。即便如此，任天堂的股东们仍然表示不满。任天堂本财年将出现30多年来首次净亏损的消息公布之后，紧接着出现“岩田聪迫于压力将引咎辞职”的传闻。2011年也许是岩田聪就任社长以来最艰难的一年，在这一年，任天堂的股价险些跌穿1万日元，比起巅峰期其市值缩水到七分之一。直到年末，3DS销量登上主机榜首，岩田聪才松了一口气。在记者会上，他说：“一切都在按计划顺利进行……”



TOP10 GeoHot

正如《时代》杂志将世界各地的抗议者们选为2011年度人物，IndustryGamers网站也将游戏业界的年度人物选定为一个群体——将2011年的游戏产业闹得天翻地覆的黑客们！从PSN事件开始，游戏公司成为黑客们的集中攻击对象，大多数游戏公司都遭到了黑客袭击，被攻陷者不计其数。而作为PSN事件的导火索则是GeoHot。

GeoHot可能是中国PS3玩家们最喜欢的黑客，他不断破解索尼的防盗版措施，被盗版用户们奉为“大神”。但在索尼强硬的法律诉讼中，GeoHot最终只能臣服。但索尼打压黑客的行为激怒了黑客群体，于是PSN轻而易举地就被他们攻破。如果索尼像微软一样善于采用招安手段，而不是与黑客硬碰，也许不会有后来的一系列黑客袭击。对此，GeoHot评论说：“他们（索尼）应该加强自己的网络防御能力，而不是到处找黑客打官司。”



■十大人物排名不分先后

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

TOP10 小岛秀夫

从2011年4月1日开始，小岛秀夫正式升任为Konami数字娱乐公司副社长，坐上了Konami集团旗下游戏事业部门的第二把交椅。虽然小岛秀夫总是对外宣称自己更想回归游戏开发一线，而不是做管理工作，但是晋升为副社长之后，意味着今后要更多地负责管理层面。小岛秀夫同时也是Konami集团海外事业的主要代表人物，更是其宣传大使。他是日本业界最有名的微博控之一，除了不断在自己的微博上发表各种食物照片外，偶尔也有一些精彩爆料，这使其继续成为2011年曝光度最高的制作人之一。



TOP10 Andrew House

平井一夫从2010年开始一路晋升，到2011年，他的工作重心已不再是SCE，而是整个索尼集团。2011年中，他正式卸下了SCE社长之位，仅挂了一个“会长”的头衔，而接替其SCE最高领导人职位的不再是日本人，而是原SCE欧洲分公司总裁Andrew House。在当前SCE的全球版图中，欧洲区贡献了最高的销售额，PS3在欧洲的销量几乎是X360的两倍。论功行赏，Andrew House自然最有资格继任SCE社长之位。今后SCE的欧美化色彩将会更浓，不过这对于PS系主机在日本的发展也许不是什么好事，PSV与PS3在日本发行的游戏中，美式游戏的比重在加大，第一方的日式游戏几近枯竭，这种趋势正越演越烈。



TOP10 松野泰己

2011年有许多制作人辞职，也有许多制作人重出江湖。松野泰己是日本业界的鬼才，他开发的《放浪冒险谭》和《最终幻想XII》都获得了《FAMI通》的满分评价。几年前他在《最终幻想XII》开发中途以健康恶化为由离去，之后去向不明。如今他在Level-5社长日野晃博的游说下出山，他被日野晃博盛赞为大师级人物，是一个“制作人中的制作人”。加盟Level-5的松野泰己将会有充分的创作自由，目前正在开发一款构思10年的游戏，而且由他的老搭档、原SE画师皆叶英夫成立的Designation负责插画。但Level-5不会像SE一样为这款游戏投入巨额成本，这是一款准备用较短周期完成的小品级游戏。



TOP10 名越稔洋

2011年8月末，世嘉宣布成立“如龙工作室”，由名越稔洋掌管。在此之前，名越稔洋的团队在玩家心目中一直都是一个“如龙工作室”，但在世嘉的组织结构上，还是要受制于其他管理人员。如龙工作室成立之后，将成为名越稔洋的一个自治部门，有着更高的独立权限。这让人想到当年Capcom成立的“四叶草工作室”，有人担忧名越稔洋是不是实际上已经脱离了世嘉。但名越稔洋多次强调他仍然是世嘉的员工，对于2011年日本的制作人离职大潮，他说除非有重大变故，否则在未来二三十年，他仍然是世嘉的员工。言谈间大有“生是世嘉人，死是世嘉鬼”的意思。



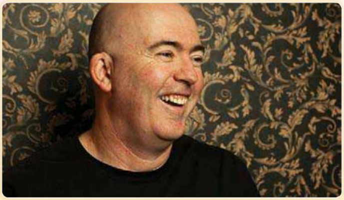
TOP10 稻船敬二

在稻船敬二看来，相貌的丑陋不是什么缺点，而是他的优点。充满创意的相貌让他令人过目不忘，当他离开Capcom之后，仍然努力争取提高自己的出镜率。2011年，他不仅尽量不再嘲笑日本游戏业，而且在过去被他看不起的宅游戏里客串登场，时而口射激光炮，时而化身为激光剑，给人留下深刻印象。稻船敬二渴望的是制作欧美那种大投资大作，不幸的是，他能筹到的资金只够制作一些很日式、很小众的游戏。他脱离Capcom之后的首款游戏将会是3DS的《海王》——一款将三国、海贼王与动物主角结合的怪异之作，而且这号称将是一个三部曲，还会有漫画推出。不过看起来本作似乎不是很有卖相，我们只能祝愿稻船敬二好运，希望他不要重蹈前辈冈本吉起的覆辙。



TOP10 Brendan McNamara

《黑色洛城》发售后为业界增加了两个热门话题，一个是Team Bondi的“动作扫描”技术，还有一个是它的“暴君”——Brendan McNamara。



关于Team Bondi虐待员工的报道在业界闹得沸沸扬扬，同时爆料者指出Team Bondi创始人McNamara毫无才能，在Rockstar接手《黑色洛城》之前已经浪费了索尼数千万美元，后来又烧掉了Rockstar更多的钱。爆料者说McNamara是个“狂暴的虐待狂”，而Team Bondi就像一部“全天候工作的尸体搅拌机”。而McNamara对待指责的回应是：“这么做有何不妥？我是做游戏的，游戏是我写的，我执导的，由我准备的技术，是我满世界寻找开发资金……如果你觉得这就是强迫，那绝对没错！”

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

十大团队

2011游戏大盘点 TOP10

TOP10 顽皮狗

在PS3时代，SCE的第一方游戏开发实力大增，其中功劳最大的当属顽皮狗工作室。顽皮狗的《未知海域》最早展示了PS3的性能潜力，续作《未知海域2》在2009年获得了数十个“年度最佳游戏”大奖，而2011年《未知海域3》仍然是PS3独占游戏的最大成就。顽皮狗以高超的技术与效率，每隔两年为玩家带来一场不容错过的神秘冒险，而且还用它的技术帮助索尼多家开发商提高游戏制作水准。在2011年，顽皮狗公布了他们为PS3打造的第二个品牌——《末日余生》，该作号称将带来游戏剧情感染力的革命。如果顺利的话，《末日余生》与《未知海域》今后有望隔年交叉推出，让玩家每年都能玩到顽皮狗的大作。



TOP10 DICE

在EA的历史上至少收购了数十家游戏开发商，其中半数以上都是悲剧收场，不过也有一些成功的例子——比如瑞典的Digital Illusions CE。感谢DICE与EA集团遥远的地理距离，使其没有被EA的集团文化所吞噬，十年来仍能保持较为独立的运作，能像过去一样埋头于尖端技术的研究，发挥自己在网络多人模式方面的特长。

2011年，DICE凭一款《战地3》成为全欧洲最炙手可热的工作室。至少在北欧地区，DICE的实力是无人能敌的。EA有意将DICE打造成集团的核心技术之源，使其参与了《极品飞车》、《荣誉勋章》、《质量效应》等系列的技术支援与多人模式开发。由其研发的“霜寒2”引擎将被广泛应用于EA的未来新作。



TOP10 Sledgehammer Games

2009年Activision挖走了EA的《死亡空间》核心团队成员，建立了Sledgehammer Games，准备开发《COD》的动作冒险型新作。没想到不久被EA反击，挖走了《COD》核心团队。接着Activision让Sledgehammer辅助Infinity Ward开发《现代战争3》。Sledgehammer成立后招募了大量顶尖人才，如果不是他们的加入，元气大伤的IW不可能按时顺利完成《现代战争3》，更不可能将其做到如此规模。在游戏开发期间，Sledgehammer获得了媒体更多的关注，曝光度远远高于IW。虽然《现代战争3》没有达到Sledgehammer提出的“媒体总评分95分以上”的目标，但首周7.75亿美元的销售额足以让他们充满底气地笑对任何批评。未来Sledgehammer也许会成为《COD》的开发主力?





TOP10 Team Bondi

Team Bondi是2011年最成功、也是最悲剧的开发商之一。任何一个新兴游戏工作室，开发了销量超过400万的游戏之后，都将从此飞黄腾达。而Team Bondi推出了销量超过400万的《黑色洛城》之后，却黯然倒闭。按理，有《黑色洛城》的辉煌成绩与神奇的“动作扫描”技术，Team Bondi应该能够轻松获得发行商的充沛投资。但是“公司管理混乱”、“工作环境恶劣”等报道搞臭了Team Bondi的名声，据称《黑色洛城》最后完全是依靠Rockstar方面的实力才能顺利做完，Team Bondi本身并无驾驭此等大作的实力。结果在《黑色洛城》发售后，Team Bondi失去了Rockstar的支持，也无法获得其他发行商的投资，结果只能变卖资产、关门大吉。



■十大团队排名不分先后

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

TOP10 id Software

在上世纪90年代，id Software创造了第一次FPS热潮，成为当之无愧的FPS鼻祖。当时id的《毁灭战士》引擎是在业界最广泛使用的高级引擎，id的技术代表了PC游戏领域的顶点，id的创始人约翰·卡马克被尊为“3D之神”，id的一举一动能影响到显卡大厂们的股价。如今FPS成为最流行的游戏类型，而id却早已是昨日黄花。不过《狂暴》的发售至少证明了id的技术实力永远是业界的顶尖水平，虽然它的游戏设计仍然略显古老。《狂暴》所用的id Tech 5引擎是id的第五代引擎，它最强的地方是能克服最让家用机游戏开发者头疼的内存限制，做出令人惊叹的画面细节。可惜的是，如今id已是Bethesda的子公司，该集团已决定id Tech 5不会对外授权，今后仅限内部使用。我们只能希望未来的《辐射》或者《毁灭战士4》能借助该引擎有更好的表现。



TOP10 Rocksteady

根据Metacritic和GameRankings网站的综合统计，2011年业界得分最高的游戏是《蝙蝠侠 阿克汉姆城》，它打败了《入口2》、《塞尔达传说 天空之剑》等众多高评价大作，为授权类游戏创造了奇迹。在Rocksteady出现之前，授权类游戏曾是垃圾游戏的天下，无论是由电影、电视剧还是动画、漫画授权的游戏，大多是人们耻笑的对象。而伦敦的Rocksteady工作室改变了这一切。2009年他们开发的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》成为年度黑马，Rocksteady因而被SpikeTV评选为“年度工作室”。2011年，Rocksteady向人们证明《阿克汉姆疯人院》的成功并非偶然，《阿克汉姆城》以更优秀的素质获得了96分的业界评价，首周出货量超过460万套。Rocksteady的成功经验将对业界产生强烈的示范效应，为正在朽烂的授权类游戏带来了希望之光。



TOP10 Irrational Games

在大作如林的E3 2011，《生化奇兵 无限》打败了《战地3》、《现代战争3》、《上古卷轴V》等巨作，荣获“展会最佳游戏奖”，制作人Ken Levine也成为本次展会上的风云人物。Ken Levine创办的Irrational Games有14年的历史，2007年推出《生化奇兵》之后，公司根据所在地点更名为2K Boston和2K Australia。当时有传闻大部分员工与Ken Levine不合。2010年，Ken Levine率领的2K Boston改回“Irrational Games”之名，事实证明没有他们参与的《生化奇兵2》难有突破。由Irrational Games开发的《生化奇兵 无限》才是一款有能力挑战“年度最佳游戏”的大作。

TOP10 Bethesda Game Studios

1997年的《最终幻想VII》以900多万套的销量保持了十几年的家用机RPG最高销量记录，直到2011年，终于有一款来自西方的RPG打破了它的记录，那就是销量过千万的《上古卷轴V 天际》。Bethesda Game Studios开发的《上古卷轴V》名利双收，获得GameSpot、1UP、Spike TV等权威媒体评选的“年度最佳游戏”。根据市场调查，它也是2011年假期玩家游玩时间最长的游戏。在与BioWare的美式RPG王者之争中，Bethesda获得了胜利。位于美国马里兰州小城的Bethesda并不是那种一丝不苟的游戏开发商，其作品以BUG众多而著称，《上古卷轴V》也不例外。但这并不妨碍人们在“天际”的世界里找乐子。Bethesda工作室主管Todd Howard说，他们的作品之所以迷人，是因为他们总是将自己创造的游戏世界当做真实存在的地方……



TOP10 Rovio Entertainment

2011年11月，《愤怒的小鸟》累计下载量超过5亿，成为人类历史上玩家数量最多的游戏之一。《愤怒的小鸟》从2010年开始成名，但它的大部分下载量是在2011年完成的。到2010年12月，该作累计下载量为5000万，之后不到一年时间增加了4.5亿的下载量。《愤怒的小鸟》及其开发商Rovio的成功，是当前智能手机游戏行业的缩影。它原本只是芬兰的一家小作坊，要是放在传统游戏行业，它的规模与开发实力只能算是三线开发商。但它用最简单的游戏玩法幸运地成为智能手机游戏的成功楷模，再度证明了“越简单、越流行”的休闲游戏铁则。如今Rovio仍然只有50多人的规模，但它野心勃勃地想成为数字时代的迪士尼。2011年末，Rovio创始人夫妇出席了芬兰的皇家晚宴，赫然跻身上流社会。



TOP10 Eidos Montreal

因物价水平低、配套发达、人才储备丰富以及当地政府的强力扶持，加拿大蒙特利尔正在成为全球的游戏开发基地，各大游戏公司都在那里开设了工作室。开办于2007年的Eidos蒙特利尔，在酝酿4年之后，用一款《杀出重围 人类革命》帮助其母公司Square Enix杀出重围，以超过200万套的销量以及90分的媒体评价成为其年度第一大作，几乎是其本财年表现的惟一亮点。目前Eidos蒙特利尔还有多个大作项目同步开发中，员工数量在不断增加，未来有望成为SE的第一大工作室。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

十大角色

2011游戏大盘点

TOP10



TOP10 Ezio

来自《刺客信条 启示录》

年幼的时候，我们总盼望能早点长大成人，但当这一天来临，我们却又开始感叹年轻时光的转瞬即逝，无忧无虑的日子短暂得难以想像，以至于当你意识过来时，皱纹早已爬上自己的额头。成为刺客并不是 Ezio 的选择，但他在这条道路上却走得非常坚定，从兄弟会的发展壮大，到对刺客一组秘密的探寻，他在幕后团结了各个阶层的人民，帮助这些人在圣殿骑士残酷的统治下生存。挫折和伤痛使人坚强，尤其是在经历了亲人与爱人的逝去之后，已经没有什么事情能够再度刺痛 Ezio 的心，对责任的肩负，也早已变成了一种习惯。

然而，Ezio 毕竟是一个凡人，身心的疲惫随着时间的推移不断累积，心中的无奈与孤独感就愈发强烈。老者们曾说，人在觉得自己时日不多时，就希望能回到“归属之地”，被这条情愫牵引，Ezio 回到 Masyaf，两代导师的一生有着几分相似，他们都接触过拥有绝对统治力的圣物“伊甸之果”，却从未被其麻痹住心智，虽然人生落幕的方式并不相同，但他们对刺客乃至人类的贡献，是毋庸置疑的。



TOP10 亚当·詹森

来自《杀出重围 人类革命》

第一眼看见他，大部分人都能察觉到亚当与一般美式射击游戏主角的分别，他身形精瘦，眼神犀利，浑身上下都透着一股干练的感觉。如果把传统的肌肉男主角比作一头巨熊，那亚当便是一头孤狼，迅捷而致命。失落与痛苦是亚当人生中的主题，贯穿了他的人生，在他差点因为被增强者袭击而死后，这种情况简直可以说是变本加厉，似乎每一个出现在他身边的人都在对他说谎。他用沉默与冷峻的嘲讽来回应，想要让自己尽量不在乎，但当他发现曾经是自己复仇动力来源的爱人梅根竟然也牵涉到“人类革命”的阴谋中时，这个男人才终于爆发了。只有一路伴随着他的玩家才能够明白亚当愤怒的质问中，蕴藏着多少辛酸。和所有英雄一样，亚当最后还是拯救了世界，而他的命运也被交到玩家手中，恐怕也只有玩家的选择能够带给亚当一个光明的未来。



TOP10 德雷克

来自《未知海域3 德雷克的诡计》

欧美游戏不喜欢塑造个性过于强烈的角色，所以在德雷克身上我们看不到一丝死气，不是酷到发冷，也没有开朗过度，却总能让玩过的人对其印象深刻。我们以往印象中的德雷克是个乐天派，遇到任何危险都有卓越的领导能力和冷静的判断，不过此次冒险中，我们可以看到这个充满幽默的大男孩也有迷茫的时刻。3 代的寻宝过程中让我们了解了德雷克的过去，那段与苏利文的相遇编写了一切的开始。看似一意孤行的抉择，所有人都以为他想证明什么，其实都只是因为一颗急于探索冒险、挖掘真相的心。而在结局部分告诉玩家，德雷克愿意坚持但并非偏执。一系列台词让我们记住了这个总是能在危险时刻或安慰或调侃自己的冒险家，不要以为他只会借冒险的名义一路上和妹子打情骂俏，翻笔记本也不是为了展现自己的文艺范，他是能在第一时间挺身而出的德雷克，一个也会迷茫也会忧郁的大男孩。



TOP10 普莱斯

来自《COD 现代战争3》

阳光透过囚窗射进室内，把铁栏的阴影投在了他脸上，那些隐藏在络腮胡下结痂的伤疤被映照得格外地清晰。他边心不在焉地听着自己的律师陈述辩护方案，边用一把钝钝的刮胡刀修脸。蓄意谋杀、十项重罪许多陌生的法律词汇钻入他耳中，却没法引起他半点注意。他对审判与监狱并不陌生，曾经有人用俄语来对他宣判，那时他既没有律师，也没有自我辩护的权力，直到自己牢房的墙壁被炸破时，他都没有放弃过逃脱的希望，那是因为他知道还有恩怨尚未了结。而现在，他再也不需要去操心仇敌的动向了，因为他们都乖乖地躺在墓地中，所以他又何必在意自己要如何度过余生。

在他要被戴上手铐前，律师把答应的带来的东西放在了他面前。一长串狗牌散落在铁桌上，他逐个珍重地拿起来，仔细地端详上面的名字，在心底默念着。尤里、沙人、肥皂、卡马洛夫、小强、幽灵、盖兹……赶在泪水淌出眼眶前，他把狗牌推了回去，对着身旁的看守点了点头。

约翰·普莱斯，已经准备好迎接审判了。



■十大角色排名不分先后

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

TOP10 小丑



来自《蝙蝠侠 阿克汉姆城》

紫色的西装，绿色的头发，可怖的脸庞。幽默的台词，调侃的腔调，离奇的作风。这个极富标志性的反面人物魅力几乎凌驾于蝙蝠侠之上，他是为了犯罪而存在的疯子，只喜欢纯粹的疯狂，仅靠头脑玩弄蝙蝠侠于鼓掌之中。在《阿克汉姆城》中，小丑即便已经被病毒感染，但依然利用周密的计划一步一步引领蝙蝠侠上钩，蝙蝠侠每想到一步时，其实小丑早已快了他太多。他与蝙蝠侠之间是永远的对手，也是最懂蝙蝠侠的人。蝙蝠侠深知，两人同样是疯子，价值观驱使他们走向了不同的道路，中间的隔膜一旦捅破，蝙蝠侠或许有一天也会变得和小丑一样。在游戏的最后，有一个让人无法相信或者说不愿意去相信的结局，结尾处那首小丑唱给蝙蝠侠的《ONLY YOU》，依然是其幽默调侃的风格，但让听得人却带着几丝感伤。悲剧的结局，悲剧的开始，总是笑脸迎人的小丑。确实，只有蝙蝠侠能懂他的另一面。

TOP10 多姆

来自《战争机器3》

马库斯是《战争机器》系列”的第一主角，然而玩家永远记得，在他身边还有一个叫多姆的战士。这个战士很低调，总是在默默地用实际行动拯救世界。和没有家室的马库斯相比，多姆和妻子的感情颇深，我们从这个战士身上看到了更多的人情味。多姆一心想找到自己的爱人，结果幻觉过后，面对已经被折磨得不成人形的妻子，最后亲手结束了玛利亚的生命。悲痛的多姆跪在地上，发誓将所有仇恨还给兽族。从那之后多姆将象征玛利亚的纹身刺在手臂上，以天使的形状来纪念自己的爱人。他总是能在马库斯遇到麻烦时挺身而出，无论是给予一把刀的细节，还是一次次的化险为夷。多姆最后，思念着玛利亚，踩紧油门，随着大爆炸以及《MAD WORLD》背景音乐响起，看着马库斯痛苦的表情，已不知触动了多少玩家的心。铁汉应足够刚硬，有柔情的铁汉才是真正的男人。



TOP10 凯瑟琳

来自《凯瑟琳》

时而温柔婉约，时而冷若冰霜，时而风情万种，时而笑里藏刀，时而小鸟依人，时而拒之千里，女人就是如此地让男人心驰神往却又难以捉摸。古往今来，女人与爱情一直是永不落幕的话题，不论是大文豪莎翁口中的“水性杨花啊，你的名字叫女人”，亦或是柏拉图曾说过的“女人的自然本质有多少不如男人的地方，就有多少优越于男人的地方”，无一不是在诠释着感情面前女人的矛盾性。



两位性格迥异的凯瑟琳正是时下女性对爱情与婚姻的两种价值观的具现，一种是追求脚踏实地平凡生活的棕发凯瑟琳，另一种是渴求自由与刺激、不甘被束缚的金发凯瑟琳，她们两个既是两种截然不同的女性，也是同一个女性体内自相矛盾的双重人格。可以说，凯瑟琳就是男性在恋爱过程中都会结识的另一半的化身，通过在游戏中与两位凯瑟琳的交往，也会令玩家对自己的爱情观与婚姻观有了更充分彻底的认知。

TOP10 林克

来自《塞尔达传说 天空之剑》

勇气、力量、智慧，是三角力量的图案所象征的三种意义，具备了这三种特质的人才有资格称得上真正的勇者。要问林克一开始是否具有这三种特质，答案是否定的。最初的林克只是一位很普通的少年，他没有与众不同的地方，也没有任何特殊的才能。

要说他冒险的契机是始于塞尔达被抓走，这并不正确。剑之精灵法伊找到了他，并引导他拔出圣剑才是真正的开端，而这个时点，林克也仅仅是被选中罢了，然而他没有拒绝，毅然地踏上了旅程。拯救塞尔达之旅其实是后者刻意安排的试炼，因此林克的旅程中，除了背后的圣剑和精灵之外，没有任何人与他同行或施以援手，推动这位平凡的少年走下去的只有那坚持不懈的信念和约定。真正的勇者并非与生俱来，而是要从磨难中成长的，这位平凡的少年最终克服了所有难关走到了最后，他锻造出圣剑的同时，自身也成长成了真正的勇者。



TOP10 塞拉

来自《最终幻想XIII-2》

看到《最终幻想ＸⅢ-2》的塞拉时，我们很难不将她和尤娜联系起来。《最终幻想ＸⅢ》里的塞拉只是一个待拯救的对象，整个故事便由她成为露西而展开。当塞拉被姐姐救出来之后，姐姐却意外消失在大家眼前。一年、两年……所有人都认定闪电已经消失，惟有塞拉始终坚信姐姐一定活在某个地方。而现实和梦境的交织让塞拉痛苦不已，直到有人穿越时空告诉她：闪电依然活着。于是塞拉义无反顾地接过姐姐送来的武器，投身于战斗之中，和尤娜一样完成了蜕变。

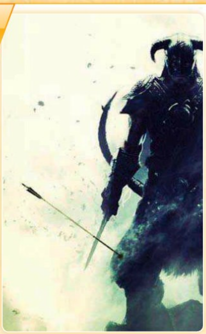
虽然塞拉成为了战士，但她对姐姐、对斯诺以及其他人的感情并没有改变，她还是以前那个柔弱的女孩。正因如此，所有玩到故事结局的人，都一定会有掀桌的冲动。尤娜的故事在Ｘ-2便已完结，但塞拉的故事恐怕要到Ｘ-3才会交代完毕。命运对塞拉就是如此残酷，不论是在游戏内，还是游戏外。



TOP10 卫兵

来自《上古卷轴V 天际》

作为一名传说中的冒险家，他曾历险无数，深入虎穴龙潭，在世间留下了他的传说。可惜天妒英才，在一次与敌人奋勇作战时，他被狡诈的敌人从远处放出的暗箭所伤，锋利的箭矢穿透了他脆弱的膝盖，虽然侥幸逃生，但他也失去了作为冒险家的资本。虽想退隐归田，但那颗充满血性的心岂能容许，获悉天际省卫兵招募，他毅然应征，并将“我本来是一个冒险家，直到我的膝盖中了一箭”这一醒世真言广为传播，而他本身，再次成为了一个新的天际省传说……直到一名被称为“玩家”的英雄出现，为了取代他成为新的传说，这名英雄左执强弓，右持箭矢，找到了希望安度余生的他，一箭、两箭，瞄准的部位，大家都懂的……本以为世间关于他的故事会随他的死而消失，但殊不知他的替身却潜伏于天际省的所有主城中，“膝盖体”碎碎念已经成为了卫兵的标准配备，扮演“玩家”的你，有对抗所有“他”的觉悟吗?



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

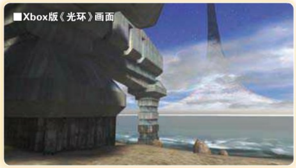
年度十最

TOP10

2011游戏大盘点



最底气 光环 战斗进化 周年纪念版



■Xbox版《光环》画面



■高清重制后的画面

高清重制如今俨然成为了业界主流，但在为数众多的高清重制游戏里，不少作品的风评都不高，其原因在于游戏画面进步并不明显。虽然谁都知道，随着游戏界进入HD时代，玩家的眼光也越来越挑剔，只要感觉和当年差不多就肯定是进步了，但对绝大多数玩家来说，进步小简直就是和骗钱的代名词。那么有没有办法能让玩家直观地感受到画面上的进化呢？有！《光环 战斗进化 周年纪念版》给出了最好的答案！在你游玩《光环 战斗进化周年纪念版》时，只要你按下BACK键，你就能立刻看到十年前Xbox版《光环》的原始画面。只要你愿意，你完全可以在十年前的原始画面下将游戏再通关一次。玩家每到一处，都可以直观地感受到这十年来技术力的巨大进步。其实严格来说，《光环 战斗进化 周年纪念版》的画面表现算不上是当今业界的顶级水平，但343工作室用这个最直观的方法体现了这个高清重制版的巨大诚意，让最挑剔的玩家也叹为观止。如果所有的高清重制游戏都拥有这一切换功能，那么滥竽充数的骗钱之作一定会大大减少。

最穿越 无双大蛇2

2011年末，中国影视界的穿越风似乎随着冬季风刮到了日本，搞得《最终幻想XⅢ-2》、《无双大蛇2》这样的大作也纷纷走起了穿越路线。

以上为玩笑，但《无双大蛇2》确实不愧是日本游戏界的年度穿越大戏。虽然“《无双大蛇》系列”从来都是战国战三国式的穿越搞法，但这次明显更加夸张。《龙士传说》、《剑刃风暴 百年战争》、《特洛伊无双》也加入战团，甚至连Tecmo的隼龙、绫音也来凑热闹了。这回游戏的主线流程也是穿越到底，一开始被打得大败亏输的人类军团，在辉夜的帮助下重溯时空，把当初那些死掉的同伴逐一救回，最终组成多达120余人的超豪华阵容，将区区大蛇之流轰杀至渣。而时空倒转这个点子，既解释了为何有些关卡要重复挑战，又从心理层面上缓解了玩家一个关卡反复打的枯燥情绪，不得不说是个相当有才的创意。至于各角色之间的互动，那就更是不胜枚举了。



最意外 如龙 终焉

从游戏公布到实际拿到游戏之前，我都一直以为《如龙 终焉》绝对不会是个打丧尸的游戏，打丧尸很可能只是游戏中的一个附加模式；但是残酷的现实狠狠地抽了我一个耳光。制作组勇敢地放弃了早已成型且被玩家广泛接受的拳脚战斗模式，改为枪战游戏，要知道在系列作品中，枪战的手感一直为人诟病，效果不说，这份勇气至少可以敬他们一杯。剧情上的变化更让我等老玩家的眼镜片碎了一地：系列的游戏剧情可以称为一部精彩的黑帮电影，表现的是黑帮老大们如何处理江湖中的恩恩怨怨；而现在却成了如何控制这些大佬们消灭现代科技根本制造不出的丧尸，踩着碎肉和鲜血踏出拯救人类，效果不说，这种不知道是力求创新还是力求恶搞的精神也值得敬他们一杯：要知道不是谁都有勇气把一个历经五代（算上《如龙 见参》）取得巨大成功和玩家认可的作品的正统续作做成跟以前作品完全不一样的游戏的。



最贱 疯兔 活蹦乱跳



没有最贱，只有更贱。这句套话虽然很俗，却是玩过《疯兔 活蹦乱跳》的人的共同心声。借助Kinect这回疯兔们又大大火了一把，它们通过“奶牛＋疯兔＝无限”的诡异公式，以无限繁殖占领了整个城市，人类不得不祭出各种大杀器。但不管是拳打脚踢、水火电风，还是刀棍并用、枪炮齐鸣，甚至用绞肉机绞、用激光炮轰，都无法阻止它们的的疯狂举动。过去玩家只能通过转动摇杆和连续按键来施展虐兔之刑，如今在Kinect的帮助之下则可以亲力亲为、为兔师表。本作在台湾地区的译名为《疯狂兔子 追赶跑跳蹦》，而人类要对付它们，就得用上“抽打扇踩踢”。而且这次玩家还可以为打造属于自己的个性疯兔，还可以利用Kinect的镜头与其合影。用各种不同的花招来整这些家伙，还可以获得特定的成就。正因为疯兔们这次表现得实在太贱，所以久不出山的雷曼也不得不推出正统作品以正视听，否则未来恐怕都没多少人记得这些贱贱的东西原本是它的外传作品了！

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

最恐怖 死亡空间2

相信大家都知道，和日式鬼神恐怖不同的是，欧美渲染恐怖的手法主要靠怪物和血腥，《死亡空间2》中的各种怪物不由得令人心生畏惧，无论“小婴儿”还是“呕吐者”，外形以及难缠程度都令人不由得捏把汗。



本系列的舞台背景也颇有创新，终于不是以往恐怖游戏中常出现的古堡，鬼楼之类的，而是在一艘太空飞船里，能把充满科技感的太空舱塑造的如此恐怖，喜爱恐怖游戏的玩家一定会倍感新鲜。

往往难度和紧张感是挂钩的，在《死亡空间2》的最高难度中由于有存档限制，不得不步步为营，尽管已经2周目的玩家对敌人的配置和流程都已经心中有数，但过程中还是会手心冒汗。对于以恐怖为卖点的游戏来说，本作无疑是成功的。

最悲情 绝体绝命都市4

2011年3月11日，北京时间11时46分，日本当地时间14时46分，日本东北部海域发生里氏9.0级地震并引发大面积海啸。造成日本沿海地区大量人员伤亡和财产损失，并导致日本福岛第一核电站1~4号机组发生核泄漏事故。4月1日，日本内阁会议决定将此次地震称为“东日本大地震”。

在这场突如其来的灾难面前，日本游戏产业也不可避免地受到了剧烈冲击，刚发售不久的3DS因海啸问题销量急剧下滑，索尼的仙台工厂更是遭到毁灭性打击。



当然，最为悲情的莫过于即将在夏季发售的《绝体绝命都市4》了。震灾发生后灾难片全面取消，而IREM的《绝体绝命都市4》刚好是围绕地震的灾难生存游戏，虽然本作因地震关系在日本亚马逊的关注度一路飙升，从订购榜86名上升到第10名，但最后还是无法逃离终止开发的命运。

最益智 入口2

如今，在游戏里加一些解谜内容已是很多游戏的必备，就算《战神》这种以杀戮为主的游戏，都会通过有趣的谜题来缓解节奏。而“《入口》系列”，作为一款纯粹的主视角射击游戏，内容竟全都由解谜组成。在游戏中，玩家解开谜题后一定会和笔者一样禁不住去思考作者是如何绞尽脑汁设计出如此关卡的。主创的巧妙构思得到海外媒体的一致高评价，毕竟，这种绝赞的创意绝非砸钱就能换来的。

玩家在游戏中仅仅通过开两个入口，就能延伸出无限可能的玩法，思考谜题杀死脑细胞后答案水到渠成，此时的你一定会觉得自己就是个天才，巨大的满足感油然而生。在后期每个谜题面前，玩家都会在开始行动前仔细思考，然后动手实验，在一次次失败后换另外一种思路，或者换个角度考虑，整个过程就在计划实验中一步一步达成目的，益智程度不言而喻。重要的是虽然谜题难度不低，却很少有刻意为难玩家的地方，鼓励玩家不依赖攻略，凭真本事来战胜自己。此外，游戏的剧情也很考究，其中的隐晦暗喻都在考验玩家的智商。



最萌 初音未来 女歌手计划 扩张版

严格来说，初音既不算游戏角色也不是动漫角色，她只是一个存在于二次元世界中的歌姬。即便如此，她在ACG爱好者的心中依然是这两年人气最高的虚拟偶像。PSP平台的《初音未来 女歌手计划 扩张版》与其说是一款音乐游戏，倒不如说是葱娘用来传道布教的宣传工具。游戏内多到令人发指的服装与造型、精心设计的MV与歌曲，还有各种用来卖萌的小游戏——这些让FANS无法抵抗的内容构成了游戏的全部，初音的可爱表情与舞姿让我们心甘情愿地掏出自己的钱包，尽管在普通人看来，本作只是一款追加了新曲目的“扩张版”罢了。



初音这几年之所以会大热，除了音乐品质有保证外，SEGA为其量身打造的3D形象也有着巨大的功劳。从表情到服装再到舞蹈的动作捕捉，制作小组完全抓住了FANS的心理。游戏中的初音造型不仅出现在各种主机平台之上，甚至还成为了初音演唱会的主角，这也为本作加分不少。

最颠覆 爱丽丝 疯狂回归

在《爱丽丝梦游仙境》的故事中，少女爱丽丝因为追逐一只会说话的白兔而坠入树洞，来到了奇妙的仙境中，结识了可爱的柴郡猫、疯狂的三月兔与风帽子，还与动不动就喜欢砍掉人头的红心皇后斗智斗勇。改编这一经典童话的不在少数，但像本作这般彻底颠覆原作风格的改编却是前无古人。原本金发碧眼、身穿蓝色洋群的爱丽丝转身一变成为了黑长直的病娇少女，虽然还是那身经典的蓝白洋裙，却已被飞溅的鲜血染得难辨本色。同样被颠覆的还有美丽的仙境，秩序被完全打乱、环境已遭彻底污染、就连生物也变成了恐怖模样。面对如此“仙境”，爱丽丝惟一能做的也只是举起手中的屠龙刀将遇到的一切全部肢解。“疯狂”正是本作的主旋律，杀戮才是生存下去的方式，摒弃一切的正常思维，任由人格中的黑暗面肆意妄为，这就是《爱丽丝 疯狂回归》颠覆性的魅力。



最捧腹 大家的节奏天国



在这个大作横行的年代，在这个标榜着唯美画面、天籁音效的业界，在这个将剧情越发晦涩难懂、故事越发黑暗悲伤作为风向标的时代，《大家的节奏天国》在商业化、速食化的游戏界中散发着一股另类的清香。

当你看到“董事会会议”里的股东们全是一头头白白胖胖戴着墨镜的猪、“摔角手采访”里身经百战阅历无数的摔角手却因为区区的采访而紧张得全身冒汗，也许这些还不至于让你捧腹大笑。但是当你看到朋友在“**コンコンズ**”里撞得焦头烂额、在“校园约会”中失误频频导致约会中的地鼠被砸得满头包时，相信压抑在你体内多时的笑点味蕾一定会在瞬间绽放。2011年，还有什么游戏比《大家的节奏天国》更能让你和朋友在游戏时间中发自内心地欢笑吗？

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM
INTERVIEW

GAME NEWS STATION

栏目主持：星夜

DIGEST 本期大事记

12.22 SCE 美国分公司公布了美版 PSV 的发售计划详情，首发共 25 款游戏，紧随其后还有多款大作。

12.27 任天堂召开“Nintendo Direct”网络发布会，公布了春季多款 3DS 大作的发售计划。

12.28 由于索尼公开支持美国政府提出的“阻止网络盗版法案”，黑客组织 Anonymous 被触怒，并通过网络视频发表了将消灭索尼网络的宣战声明。

12.30《最终幻想》掌门人北濑佳范确认，《最终幻想 X 高清版》并非简单的高清化，而是使用《最终幻想 XIII》引擎开发的重制游戏。

01.03 任天堂宣布 2011 年在美国共销售 1200 万台主机，12 月份美国地区 3DS 销量超过 120 万台。

01.04《The Daily》报道任天堂将为 Wii U 打造类似于 AppStore 的网络软件商店，注重非游戏类软件。

01.04 据美国专利商标局的资料，次世代 Xbox 可能会加入录像功能。

INFO 新闻短波

《死亡岛》出货 300 万

Deep Silver 宣布，《死亡岛》发售至今出货量已经突破 300 万套，而且其中大部分都已经卖到消费者手中。

《孤岛危机 2》盗版量居首

据 TorrentFreak 统计，《孤岛危机 2》是 2011 年被盗版伤害最深的游戏，该作盗版下载量超过 400 万次，位居榜首。排名第二的《COD 现代战争 3》为 365 万次，《战地 3》为 351 万次。X360 盗版率最高的游戏则是《战争机器 3》，下载次数达 89 万次。

《口袋妖怪 灰》登陆 3DS？

日本漫画杂志《CoroCoro》日前暗示《口袋妖怪》最新作即将公布，即传闻多时的《口袋妖怪 灰》，据称本作将于 2012 年在 3DS 上推出。

《最终幻想X 高清版》采用《FF XIII》引擎重制



■使用新引擎重制的《最终幻想 X》也许可以达到当年 CG 动画的水准？

《最终幻想X》将以真正的次世代面貌重生，目前开发度不高

在 TGS2011 期间，Square Enix 公布了对应 PS3/PSV 的《最终幻想 X 高清版》。当时所有人都以为这是与其他 PS2 游戏的高清化一样，仅仅是在画面上更新为高解析度，但是最近《最终幻想》掌门人北濑佳范给大家带来了一个好消息——《最终幻想 X 高清版》将使用《最终幻想 XIII》的引擎重新制作，是一款真正的重制版游戏！



▲与当时大多数 PS2 游戏相比，原版《最终幻想 X》的游戏画面拥有上乘的表现。

最近日本《FAMI 通》杂志进行了“最催人泪下游戏”的读者评选活动，其中《最终幻想 X》高居榜首。在大多数《FF》玩家心目中，《最终幻想 X》的地位显然比《最终幻想 XIII》高出太多。《最终幻想 X 高清版》是庆祝该系列诞生十周年为名义而开发，虽然使用新引擎重制意味着开发成本高昂，但是做出来的游戏规模与素质很可能会比《最终幻想 XIII》更高，说不定能有更高的销量潜力。北濑佳范表示，本作的所有角色、场景与召唤兽都将重新绘制，魔法与其他特殊场面将会使用 SE 最新研发的 Luminous 引擎（《最终幻想 Versus XIII》所用引擎）制作，而闪电球迷你游戏也将有一定的改良，可能会支持网络多人模式。

由于全面重制的工作量巨大，目前《最终幻想 X 高清版》仅处于开发的初期阶段，玩家恐怕要耐心多等待一段时间。

《经典米奇2》年内登陆，加入双打模式



除Wii版外，也将推出PS3/X360版，幸运兔将全程参战

据美国《GameInformer》报道，知名制作人 Warren Spector 开发的 Wii 高评价平台动作游戏《经典米奇》（Epic Mickey）将于 2012 年秋季推出续作《经典米奇 2》。本作不再是 Wii 独占，也将有 PS3/X360 版。而且本作还加入了分屏多人合作模式，第二个玩家控制的是当年迪士尼创造的第一个卡通明星——“幸运兔”奥斯瓦德。

在本作中，米老鼠将再次进入充满迪士尼被遗忘角色的世界中，游戏的剧情流程可全程以分屏二人合作模式完成。米老鼠仍然是用魔法画笔与稀释剂战斗，而幸运兔的能力是像直升机一样飞翔，可以用电作战。在游戏中玩家的抉择将改变故事与结局。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

《龙之世纪》新作采用开放设计

最近在接受《连线》杂志采访时，BioWare 联合创始人 Ray Muzyka 透露，《龙之世纪》新作将会像《上古卷轴 V 天际》那样采用开放世界的设计，毕竟《天际》的销量是《龙之世纪 II》的数倍。Muzyka 表示，根据玩家对《龙之世纪 II》的意见反馈，被限制在一座城市中的冒险与战斗让很多玩家感到失望，所以正在开发的新作借鉴了《天际》的开放式设计。另外据传本作也将有在线多人模式，包括合作与对抗的多种模式，玩家还可以操纵龙作战。

《高达SEED 战斗宿命》即将登陆PSV



NBGI 最近公布了 PSV 的首款高达游戏——《机动战士高达 SEED 战斗宿命》。本作目前开发度已经超过 70%，预定于 2012 年春季发售。

在游戏中，玩家可以使用右摇杆进行镜头操作，武器的变更可以在触摸屏上进行，点击相应图标即可。本作支持 ad-hoc 多人合作模式。

《杀手47》次世代新作

《杀手 47 赦免》在 E3 2011 展出之后备受关注，而除了该作之外，可能还有另外一款《杀手 47》新作正在开发中。

最近 Square Enix 欧洲分公司注册了新商标——“Hitman: Profession”（杀手 47 职业），据传该作是由 2011 年 11 月刚刚宣布成立的 Square Enix 蒙特利尔工作室开发，而对应主机并非 PS3/X360，而是次世代主机。

《战神IV》加入网络双打模式

英国《PSM3》杂志曾于 2011 年 4 月称《战神 IV》将于 2012 年发售，最近该杂志声称又获得了《战神 IV》的情报——游戏中将会有在线双人合作模式，玩家可分别控制奎托斯和他的弟弟，战斗的目标是逃出地狱。另外，为本作配乐的作曲家 Timothy Williams 也透露游戏开发顺利，将于 2012 年中期发售。

次世代Xbox将增加录像功能



Xbox720 假想图。

玩游戏的同时可在后台运行视频录制功能

最近一段时间关于次世代 Xbox 的传闻此起彼伏，云计算、《阿凡达》级游戏画面……各种版本的传闻都有，不过都缺少实际证据。而近日美国专利商标局出现了一份来自微软的专利资料，可能与其次世代主机有关。

如果此专利与次世代 Xbox 有关，那将意味着这款新主机将会有视频录制功能，用户可以将正在播放的电视节目录制并保存在游戏机里。而且这种录像功能会出现在主机主菜单中，是一项相当重要的功能，玩家还可以一边玩游戏，一边将电视节目录下来，既不耽误游戏，又不会错过精彩节目。除了电视节目外，游戏视频也可以随时录制（线下与在线游戏均可）。录制过程完全为后台运行，用户可同时任意选择看电视、玩游戏等功能。

微软早已表明了将游戏机变成一部电视机顶盒的构想，目前一直都在增加更多与电视有关的功能，也在为 Xbox LIVE 打造专属的电视频道。据传与之相关的详情将会在今年的消费电子展期间公布。

黑客组织再次向索尼宣战



Anonymous宣称将把索尼赶出网络，避免伤及消费者

著名黑客组织 Anonymous 的部分成员以及 LulzSec 在 2011 年 4 月对 PSN 的大规模攻击轰动一时，给索尼造成了巨大的损失。这起事件也给数千万 PS3 玩家造成了损失与不便，因而引起人们对黑客组织的反感。在此之后，索尼全面增强了 PSN 的安全机制，LulzSec 的多名成员被逮捕。但是最近索尼又被 Anonymous 盯上，该组织的发言人日前在网上发表了宣战声明，表示将再次对索尼的网络发动攻击，原因是索尼支持美国政府提出的“阻止网络盗版法案”。

Anonymous 的发言人说：“你们对该法案的支持就是签署了索尼公司的死刑执行令。因此，我们决定将再次摧毁你们的网络。我们将会把你的幽灵驱出网络。做好被消灭的准备吧！”

据称 Anonymous 的一些高级成员希望尽可能避免 PSN 事件重演，攻击的主要对象并非将危及普通用户的网站与网络服务，而是以窃取索尼管理人员们的个人信息为主。

新闻短波

INFO

PSN 防起诉条款遭起诉

索尼曾在 2011 年 9 月更新了 PSN 的服务条款，加入了防止用户共同起诉的免责声明，结果这项条款最近被加州的一个男子告上法院，他认为索尼此举是一种不公平商业行为，强迫消费者放弃他们应有的权利。而且新条款在服务说明中位于非常隐蔽的位置，一般用户不容易发现。

Harmonix 有望获巨额赔付

由于此前承诺向 Harmonix 开发者们承诺支付的高额奖金未兑付，维亚康姆集团目前被法院勒令向 Harmonix 支付 3.83 亿美元的应付奖金。不过维亚康姆集团不服判决结果，已经向特拉华大法官法庭上诉。

日本游戏业继续萎缩

据日本 Enterbrain 近日发布的 2011 年日本游戏产业统计数据，这一年日本国内游戏市场总销售额为 4543.8 亿日元，较 2010 年再度萎缩了 8%。年度最畅销的主机是 3DS（413 万），比排名第二的 PSP 高出一倍有余（196 万）。

PS2 转型到 PS3 的时期是顽皮狗最黑暗的日子，我们每个星期都有人才流失。



最近谈到开发 PS4 游戏时，顽皮狗总裁 Evan Wells 回忆起当年刚进入 PS3 时代的痛苦。他说换到新主机是一件很痛苦的事，每天都很苦恼，进度很慢，对所有人的心智都是巨大的考验。从 PS2 到 PS3，顽皮狗犯了许多错，但对于 PS4，顽皮狗不会再犯这种错。

业界声音

如果你是四口之家的一家之主，可支配收入是五六万美元，那么可以继续使用 Wii，它是个很好的娱乐设备。而对于有更高可支配收入、想要有最新产品的消费者，可以选择 Wii U。



美国任天堂总裁雷吉最近再次向媒体重申：Wii U 的价格将会比 Wii 高得多，今后两部主机仍然会在市场上共存。不过在他看来，年可支配收入五六万美元的家庭都算是应该继续玩 Wii 的低收入家庭了，看来要玩 Wii U 年薪要达到 10 万美元以上。

业界声音

新闻资讯 游戏情报站

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

INFO 新闻短波

英国游戏业萎缩 13%

据英国贸易机构 UKIE 发布的年度报告，2011 年英国游戏市场规模为 25.2 亿英镑，比 2010 年下滑 13%。其中软件销售额 13.5 亿英镑，家用机硬件销售额 6.46 亿英镑，家用机及 PC 游戏周边销售额 4.53 亿英镑。

“莎木街”关闭

由铃木裕亲自监制的手机网游《莎木街》因缺乏人气，已于 2011 年 12 月 26 日关闭。此前铃木裕曾表示如果《莎木街》反应良好，将会开始考虑《莎木 3》。



3DS Lite 春季登场?

《日经 Trendy》最近在其 2012 年游戏业界走势预测中指出，更加轻薄、电池续航能力更强的 3DS Lite 在春季登场的可能性极高。

任天堂2011收官之战大获全胜



3DS年末大爆发，美日两地累计销量双双突破400万

在 2011 年表现不断令人失望的任天堂，在最后一个月突然爆发，大降价与大作集中推出的连番攻势在年末商战期间产生了叠加效应。任天堂宣布，在 2011 年，任天堂仅在美国就销售了 1200 万台主机，这已经是连续第五年达成这一佳绩。这 1200 万台主机中包括 450 万台 Wii、超过 400 万台 3DS 以及 340 万台 NDS，其中仅在 12 月份美国地区的 3DS 销量超过 120 万台。目前 Wii 和 NDS 在美国的总装机量分别达到了 3900 万和 5100 万台。

《超级马里奥 3D 大陆》和《马里奥赛车 7》分别创造了各自系列历史上的最快销售纪录，也是最早在美国突破百万销量的 3DS 游戏。而《塞尔达传说 天空之剑》已成为在美国销量突破百万的第 45 款 Wii 游戏。

在日本，年末商战期间因为 3DS 大作如云，硬件销量也节节攀升。不仅在 PSV 发售当周牢牢占据硬件销量榜首，之后一直保持强势。在 2011 年的最后一个星期，3DS 销量高达 48 万台，超过其他所有主机总和，几乎是当周 PSV 销量的 7 倍！至此，3DS 在日本的累计销量也超过了 400 万台。

奥巴马为女儿购买《跳舞吧3》

美国总统奥巴马在圣诞假期逛了一趟 PetSmart 为他的狗买玩具，然后又去了 BestBuy 为他的女儿选购圣诞礼物。

奥巴马在 BestBuy 购买的游戏是 Wii 的《跳舞吧 3》，可见该作作为年末最畅销的游戏之一果然名不虚传。该作对应四人游戏模式，正好适合奥巴马和他的第一夫人以及两个女儿一起载歌载舞。由于奥巴马的家人已经到夏威夷度假，而且花费了数百万美元，让美国人很不爽。所以在结账时，奥巴马开玩笑说不知道自己的信用卡是不是已经被冻结了。



Wii U软件商店将注重非游戏应用?

据新闻集团的电子报纸《The Daily》报道，任天堂将为 Wii U 打造类似于 AppStore 的网络软件商店，增加非游戏类软件所占的比例，让 Wii U 变成一部多功能家庭娱乐终端。

任天堂的 DSiWare 和 WiiWare 服务都有提供一些简单的非游戏程序，但是数量不多，功能也比较单一，下载用户并不多。而据知情者称，非游戏类软件将会是 Wii U 的一个重要卖点。用户可以下载在 Wii U 主机上运行的程序，比如 MLB. TV，也可以下载在触摸屏手柄上独立运行的程序，比如收发电子邮件、浏览网页、发微博等等，使得该手柄成为一部真正的平板电脑。还有另外一个消息来源称，任天堂已经为 Wii U 准备了电子书功能，可以像 iPad 一样下载电子书刊，包括游戏攻略和说明书。而且据称 3DS 也会开通类似的下载服务。

任天堂在 E3 2011 发布会上播放的 Wii U 宣传视频中，有诸如用触摸屏手柄浏览网页等多种非游戏类功能，岩田聪也曾表示 Wii U 的产品定位将更为多元化。也许类似于平板电脑的产品定位会成为 Wii U 的突破口。

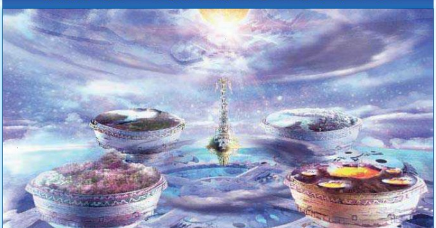


Wii U的触摸屏手柄将拥有平板电脑的多用途特性

Walkman设计师操刀PSV外形设计

索尼透露，PSV 的外形设计是由当年的 Walkman 外观设计师曾我部卓负责，他在索尼有 27 年的设计经验。他表示 PSV 的造型经过了多次改动，之前的方案有类似于 PSPgo 的滑盖式，也有类似于 NDS 的翻盖式，而双摇杆的位置本来是两个平滑的触控区，最后经过与游戏开发者的深入讨论决定回归 PSP 的形状，并采用双摇杆实现最精确的操作。他原本准备将 PSV 的外壳全部采用金属，但是考虑到 Wi-Fi 与 3G 信号问题而放弃。

《那由多之轨迹》2012降临PSP



《轨迹》系列开启全新篇章，以4大世界为舞台

Falcom 日前宣布，“《轨迹》系列”累计销量已超过 130 万套，2012 年将会在 PSP 上推出最新作《那由多之轨迹》。本作将会是一款全新作品，发生在全新世界，采用全新角色与新游戏系统。本作可能不会再使用《英雄传说》的招牌，开启一个独立的新系列。

游戏标题中的“那由多”来自梵文，又作“那庾多”，是一个数量单位，一个那由多相当于 1000 亿。Falcom 目前并未公布游戏的故事背景，从设定图来看应该是发生在四个各具特色的世界之中。

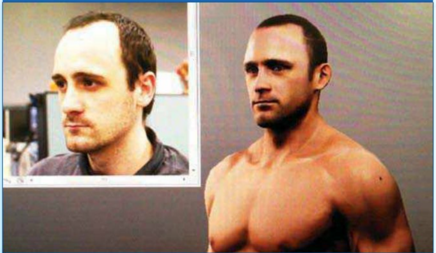
MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

《.hack》真实系新作即将公布

据日刊报道，《.hack》的游戏版新作正在开发中，对应平台与发售日未定，不过看起来似乎是对应高清主机。CyberConnect2社长松山洋表示，过去的系列作都是采用动画风格，而本作则是更接近于照片级画面的真实系风格。本作从《.hack》电影新作开始制作起就已投入开发，二者之间将会有关联。游戏版故事发生在2025年，即电影版的事件之后。



小岛秀夫新作采用沙箱式设计



Fox引擎开发的新作将打破小岛秀夫作品的一贯风格

小岛秀夫最近向CNN透露，他正在开发的新作“Project Ogre”将会是一款采用开放世界的沙箱式游戏，和他过去那种靠播片讲述剧情的游戏有很大的不同。玩家可以自由探索，而且就算玩了100个小时之后仍然还有很多新东西可以探索。

此外，小岛秀夫还通过微博发布了Fox引擎的最新情况，这次发布的是游戏中的角色定制系统，玩家可以简单方便地创造出极其逼真的角色。微博中放出的图标是根据Kojima Productions程序员Lionel的形象用一个小时的时间做好的。

另外小岛秀夫在英国《OPM》杂志采访时表示，开发“Project Ogre”需要非常漫长的时间，所以在开发该作的同时，还有另外两个项目也在进行中，可能是规模较小的作品。

新闻短波

INFO

PSV《怪物猎人》新作

据《日经Trendy》报道，《怪物猎人》的PSV版新作可能将于2012年下半年发售。

水晶动力开发原创新作

目前正忙着开发新《古墓丽影》的水晶动力工作室，已经确认将于2012年公开他们正在制作的另外一款原创新作，公布时间可能是新《古墓丽影》首发之时。

美版PSV发售计划详情公布

SCE美国分公司于12月22日正式公布了美版PSV的发售计划详情：在2012年2月22日当天，PSV在北美上市同时将会有25款游戏供玩家选购，而目前正在开发的PSV游戏超过100款。

美版PSV游戏的售价在10～50美元之间，SCEA的第一方游戏有8款，第三方游戏共17款。除了已经在日本发售的游戏外，还有来自欧美厂商的多款新作，如《FIFA 2012》《F1 2011》《雷曼 起源》《植物大战僵尸》等。在首发之后不久还有《Unit 13》《真实战士》《重力眩晕》《忍者龙剑传Σ PLUS》等重要作品推出。



SCEA为玩家准备了一个价格40美元的配件包，包括4GB记忆卡、收纳袋、屏幕贴膜、卡片盒、耳机和擦拭布。4GB记忆卡售价为20美元，8GB卡30美元，16GB为60美元，32GB卡为100美元。



首发游戏25款，定价10～50美元

精彩不断！3DS 2011年春季大作群公开







Nintendo Direct网络发布会公布3DS多款新作发售日

圣诞期间3DS成为世界各地最畅销的游戏机，但是任天堂社长岩田聪并未因此而有所放松。12月27日，岩田聪亲自主持召开了网络发布会“Nintendo Direct”，公布了春季期间的3DS大作安排。

岩田聪一开始就为2011年中3DS的新作断档而向玩家道歉，接着他表示《马里奥赛车7》《超级马里奥3D大陆》和《怪物猎人3 tri G》在日本的出货量都突破百万，销量也会陆续超过百万。之后相当于3DS新作发售日说明会，对1月份之后的Wii和3DS众多新作进行了简单介绍，岩田聪本人也进行了试玩展示。

《马里奥与索尼克 伦敦奥运会》3DS版将于3月14日发售，《新·光之神话》目前已进入后期调整阶段，预定3月22日发售，本作将支持ad-hoc和网络游戏模式。《火炎之纹章》3DS版新作副标题确定为“觉醒”，预定于4月19日发售。此次公布的视频中出现了自由地图和技能系统。《真·三国无双VS》将于3月15日发售，定价6090日元。Square Enix的《勇气契约》公布了一段精美绝伦的影像，发售日仅表示为2012年内，春季预定发布试玩版以及一个AR应用程序。

任天堂也将在3DS上发布更多实用程序，并从1月份开始每个月举办3D图片大赛，并邀请名人评判。

大家心目中的“世界最邪恶老板”各有不同，可能那个人就是我。



《黑色洛城》开发商Team Bondi的创始人Brendan McNamara最近很委屈地表示，自己的名声已经被人搞臭了。其实开发游戏本来就是一个漫长而痛苦的过程，要做出一些伟大的东西本该如此。史蒂夫·乔布斯的传记中也描述了他的许多恶行，但他却没有招致辱骂。

业界声音

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2011 年 12 月 18 日 ~ 2011 年 12 月 24 日

排名	游戏	资料	销量	机种
1	跳舞吧 3 Just Dance 3	■Ubisoft ■2011 年 10 月 7 日发售 ■音乐■已发售时间：12 周	◆本周 1352008 套 ◆累计 6199230 套	Wii
2	超级马里奥 3D 大陆 Super Mario 3D Land	■Nintendo ■2011 年 11 月 3 日发售 ■平台动作■已发售时间：8 周	◆本周 1077189 套 ◆累计 4732282 套	3DS
3	马里奥赛车 7 Mario Kart 7	■Nintando ■2011 年 12 月 1 日发售 ■竞速■已发售时间：4 周	◆本周 1033254 套 ◆累计 4006851 套	3DS
4	COD 现代战争 3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■Activision ■2011 年 11 月 8 日发售 ■主视角射击■已发售时间：7 周	◆本周 866231 套 ◆累计 11455410 套	X360
5	COD 现代战争 3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■Activision ■2011 年 11 月 8 日发售 ■主视角射击■已发售时间：7 周	◆本周 852457 套 ◆累计 9254271 套	PS3
6	马里奥与索尼克 伦敦奥运会 Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games	■Nintando ■2011 年 11 月 15 日发售 ■体育■已发售时间：6 周	◆本周 783609 套 ◆累计 2195967 套	Wii
7	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■Nintando ■2008 年 4 月 27 日发售 ■竞速■已发售时间：194 周	◆本周 545990 套 ◆累计 31191456 套	Wii
8	上古卷轴Ⅴ 天际 The Elder Scrolls V: Skyrim	■Bethesda Softworks ■2011 年 11 月 11 日发售 ■角色扮演■已发售时间：7 周	◆本周 513330 套 ◆累计 4624775 套	X360
9	刺客信条 启示录 Assassin's Creed: Revelations	■Ubisoft ■2011 年 11 月 15 日发售 ■动作■已发售时间：6 周	◆本周 401531 套 ◆累计 2458255 套	X360
10	塞尔达传说 天空之剑 The Legend of Zelda: Skyward Sword	■Nintando ■2011 年 11 月 23 日发售 ■动作角色扮演■已发售时间：6 周	◆本周 400101 套 ◆累计 2596550 套	Wii

不但在美国本土，《跳舞吧 3》在全球范围内的销量都非常惊人，原因很简单，这款游戏幸运地被美国总统奥巴马选中，成为了他送给女儿的礼物，等于在圣诞假期间打了个大大的广告，销量自然是不用愁了。比较令人惊讶的是，在美国本土被一群同乐型游戏挤出了榜单前十位的《刺客信条 启示录》启示录在全球范围内销量还挺不错，这很大程度上应该归功于欧洲市场对于这部作品的支持，比起美国市场，该作的故事背景对于欧洲玩家来说更为熟悉，也更容易获得认同。最后要提一下的是，《COD 现代战争 3》的 X360 版全球销量已经突破了一千万，而且在接下来的一年间，恐怕这款的作品的销售情况仍然会“高烧不退”，怪物级游戏的实力尽显无遗。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2011 年 12 月 18 日 ~ 2011 年 12 月 24 日

排名	游戏	资料	销量	机种
1	跳舞吧 3 Just Dance 3	■Ubisoft ■2011 年 10 月 7 日发售 ■音乐■上周排位：1	◆本周 683057 套 ◆累计 3156331 套	Wii
2	超级马里奥 3D 大陆 Super Mario 3D Land	■Nintendo ■2011 年 11 月 3 日发售 ■平台动作■上周排位：3	◆本周 541151 套 ◆累计 2269549 套	3DS
3	COD 现代战争 3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■Activision ■2011 年 11 月 8 日发售 ■主视角射击■上周排位：4	◆本周 519878 套 ◆累计 7094649 套	X360
4	马里奥赛车 7 Mario Kart 7	■Nintando ■2011 年 12 月 1 日发售 ■竞速■上周排位：5	◆本周 391252 套 ◆累计 1488363 套	3DS
5	COD 现代战争 3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■Activision ■2011 年 11 月 8 日发售 ■主视角射击■上周排位：6	◆本周 355503 套 ◆累计 4097401 套	PS3
6	马里奥与索尼克 伦敦奥运会 Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games	■Nintando ■2011 年 11 月 15 日发售 ■体育■上周排位：7	◆本周 309436 套 ◆累计 766142 套	Wii
7	上古卷轴Ⅴ 天际 The Elder Scrolls V: Skyrim	■Bethesda Softworks ■2011 年 11 月 11 日发售 ■角色扮演■上周排位：8	◆本周 282876 套 ◆累计 2487938 套	X360
8	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■Nintando ■2008 年 4 月 27 日发售 ■竞速■上周排位：10	◆本周 271211 套 ◆累计 12096665 套	Wii
9	神鬼寓言 III Fable III	■Microsoft ■2010 年 10 月 26 日发售 ■角色扮演■上周排位：12	◆本周 267675 套 ◆累计 2968213 套	X360
10	塞尔达传说 时之笛 3D The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	■Nintando ■2011 年 7 月 19 日发售 ■动作角色扮演■上周排位：9	◆本周 267546 套 ◆累计 1508038 套	3DS

在年末的美榜要找到一款新游戏，简直就像是汤姆·克鲁斯的最新大片《碟中谍 4》的原文标题，Mission Impossible（不可能完成的任务）。比较年轻的新面孔也只有《COD 现代战争 3》和《上古卷轴Ⅴ 天际》，而销量最高的却是能够全家同乐的《跳舞吧 3》。光是从这份榜单我们便可以明白到美国人的游戏消费观念和日本人甚至是我们中国人有多么地不一样。时至年末，我们也可以满怀尊敬地数一数一些老面孔游戏的累计销量到底有几个数位，例如《马里奥赛车 Wii》已经是八位数，也就是上千万，而且在这一周里仍然卖出了 27 万套，要知道连许多 2011 年内发售的新作品都没办法维持这样的周销量，作为一款 2008 年发售的游戏，《马里奥赛车 Wii》足以见证了任天堂在美国市场取得的成功有多么地辉煌。3DS 平台上的两款《马里奥》系列”作品也仍然维持着良好的出货量，在新的一年里，关注美国排行榜的读者们恐怕还要和它们见上好几面。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	12月11日～12月17日	12月18日～12月24日
1	Wii	11 451 792套	13 760 009套
2	X360	10 653 271套	13 156 025套
3	PS3	9 108 975套	10 657 549套
4	NDS	5 268 814套	6 135 626套
5	3DS	3 645 807套	4 373 688套
6	PSP	1 402 304套	1 801 773套
7	PSV	279 270套	106 698套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	12月11日～12月17日	12月18日～12月24日
1	Wii	6 194 156套	7 615 282套
2	X360	5 980 401套	7 483 129套
3	PS3	3 419 196套	4 354 192套
4	NDS	3 060 974套	3 672 451套
5	3DS	1 704 010套	2 047 502套
6	PSP	582 439套	713 944套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	12月11日～12月17日	12月18日～12月24日
1	3DS	14 284 618台	1 496 754台	1 786 398台
2	X360	63 894 285台	1 175 152台	1 248 995台
3	Wii	94 572 999台	1 028 951台	1 173 667台
4	PS3	60 073 850台	878 556台	971 097台
5	DS	151 029 616台	365 563台	397 924台
6	PSP	72 791 501台	339 398台	409 760台
7	PSV	429 939台	322 488台	107 451台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	12月11日～12月17日	12月18日～12月24日
1	X360	32 585 890台	766 126台	805 435台
2	Wii	38 569 527台	476 016台	560 917台
3	3DS	4 109 074台	588 837台	681 281台
4	PS3	19 543 719台	309 498台	337 592台
5	NDS	50 120 586台	182 055台	194 291台
6	PSP	19 380 283台	107 225台	104 997台

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

日本家用机及掌机游戏软件销量 TOP50

排名	游戏名	发售信息	销量	平台
01	马里奥赛车 7 マリオカート7	■2011年12月1日发售 ■Nintendo ■竞速	◆年度销量1082391套 ◆累计销量1082391套	3DS
02	超级马里奥 3D 大陆 スーパーマリオ 3D ランド	■2011年11月3日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆年度销量1042511套 ◆累计销量1042511套	3DS
03	怪物猎人 携带版 3rd モンスターハンターポータブル 3rd	■2010年12月1日发售 ■Capcom ■动作	◆年度销量1021253套 ◆累计销量4502242套	PSP
04	最终幻想 零式 ファイナルファンタジー零式	■2011年10月27日发售 ■Squaer Enix ■角色扮演	◆年度销量676144套 ◆累计销量676144套	PSP
05	怪物猎人 3 tri G モンスターハンター3（トライ）G	■2011年12月10日发售 ■Capcom ■动作	◆年度销量651020套 ◆累计销量651020套	3DS
06	无尽传说 テイルズ オブ エクシリア	■2011年9月8日发售 ■NBGI ■角色扮演	◆年度销量614933套 ◆累计销量614933套	PS3
07	最终幻想ＸⅢ-2 ファイナルファンタジーＸⅢ-2	■2011年12月15日发售 ■Squaer Enix ■角色扮演	◆年度销量605660套 ◆累计销量605660套	PS3
08	大家的节奏天国 みんなのリズム天国	■2011年7月1日发售 ■Nintendo ■音乐	◆年度销量593585套 ◆累计销量593585套	Wii
09	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■2009年6月25日发售 ■Nintendo ■体育	◆年度销量563477套 ◆累计销量2683325套	Wii
10	勇者斗恶龙 怪兽篇 joker2 ドラゴンクエストモンスタ-ズ ジョ-カ-2	■2010年4月28日发售 ■Squaer Enix ■角色扮演	◆年度销量520463套 ◆累计销量520463套	NDS
11	Wii 聚会 Wii パ-ティ	■2010年7月8日发售 ■Nintendo ■益智	◆年度销量1539228套 ◆累计销量1539228套	Wii
12	赛尔达传说 时之笛 3D ゼルダの传说 时のオカリナ 3D	■2011年6月16日发售 ■Nintendo ■动作	◆年度销量481812套 ◆累计销量481812套	3DS
13	真・三国无双 6 真・三国无双 6	■2011年3月10日发售 ■Koei Tecmo ■动作	◆年度销量466440套 ◆累计销量466440套	PS3
14	异说 012 最终幻想 ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	■2011年3月3日发售 ■Squaer Enix ■动作角色扮演	◆年度销量461086套 ◆累计销量461086套	PSP
15	口袋妖怪 黑・白 ポケットモンスター ブラック・ホワイト	■2010年9月18日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆年度销量420473套 ◆累计销量5335286套	NDS
16	机动战士高达 EXTREME VS. 机动战士ガンダム エクストリームバーサス	■2011年12月1日发售 ■NBGI ■动作	◆年度销量417062套 ◆累计销量417062套	PS3
17	如龙 终焉 龙が如く OF THE END（オブジエンド）	■2011年6月9日发售 ■SEGA ■动作	◆年度销量407718套 ◆累计销量407718套	PS3
18	任天狗 + 猫 Nintendogs + cats	■2011年2月26日发售 ■Nintendo ■模拟育成	◆年度销量406034套 ◆累计销量406034套	3DS
19	怪物猎人 携带版 3rd HD 版 モンスターハンターポータブル3rd HD Ver.	■2011年8月25日发售 ■Capcom ■动作	◆年度销量400229套 ◆累计销量400229套	PS3
20	第二次机器人大战 Z 破界篇 第2次スーパーロボット大战 Z 破界篇	■2011年4月14日发售 ■NBGI ■策略角色扮演	◆年度销量389508套 ◆累计销量389508套	PSP
21	超级大金刚 回归 ドンキ-コング リタ-ンズ	■2010年12月9日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆年度销量385725套 ◆累计销量945693套	Wii
22	世界足球 胜利 11 人 2012 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2012	■2011年10月6日发售 ■Konami ■体育	◆年度销量379924套 ◆累计销量379924套	PS3
23	勇者斗恶龙 25 周年纪念 ドラゴンクエスト25周年記念 ファミコン&スーパーファミコン ドラゴンクエストI·II·III	■2011年9月15日发售 ■Squaer Enix ■角色扮演	◆年度销量378272套 ◆累计销量378272套	Wii
24	梦幻之星 携带版 2 无限 ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	■2011年2月24日发售 ■SEGA ■角色扮演	◆年度销量370988套 ◆累计销量370988套	PSP
25	星之卡比 Wii 星のカービィ Wii	■2011年10月27日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆年度销量370436套 ◆累计销量370436套	Wii
26	马里奥赛车 Wii マリオカ-ト Wii	■2008年4月10日发售 ■Nintendo ■竞速	◆年度销量362321套 ◆累计销量3339957套	Wii
27	莱顿教授与奇迹假面 レイトン教授と奇迹の假面	■2011年2月26日发售 ■Level-5 ■文字冒险	◆年度销量345511套 ◆累计销量345511套	3DS
28	SD 高达 G 世纪 世界 SDガンダム ジージェネレーション ワールド	■2011年2月24日发售 ■NBGI ■策略	◆年度销量336699套 ◆累计销量336699套	PSP
29	AKB1/48 与偶像在关岛恋爱 AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら…	■2011年10月6日发售 ■NBGI ■文字冒险	◆年度销量335114套 ◆累计销量335114套	PSP
30	战国无双 3 Z 战国无双 3 Z	■2011年2月10日发售 ■Koei Tecmo ■动作	◆年度销量328716套 ◆累计销量328716套	PS3
31	跳舞吧 Wii JUST DANCE（ジャストダンス）Wii	■2011年10月13日发售 ■Nintendo ■音乐	◆年度销量319989套 ◆累计销量319989套	Wii
32	纸箱战机 ダンボール战机	■2011年6月16日发售 ■Level-5 ■角色扮演	◆年度销量319936套 ◆累计销量319936套	PSP
33	黑暗之魂 DARK SOULS（ダークソウル）	■2011年9月22日发售 ■NBGI ■动作角色扮演	◆年度销量312534套 ◆累计销量312534套	PS3
34	世界传说 光明神话 3 テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3	■2011年2月10日发售 ■NBGI ■角色扮演	◆年度销量278359套 ◆累计销量278359套	PSP
35	太鼓之达人 携带版 DX 太鼓の达人ぽ～たぶる DX	■2011年7月14日发售 ■NBGI ■音乐	◆年度销量255907套 ◆累计销量255907套	PSP
36	集结！ 星之卡比 あつめて！カービィ	■2011年8月4日发售 ■Nintendo ■动作	◆年度销量255729套 ◆累计销量255729套	NDS
37	塞尔达传说 天空之剑 ゼルダの传说 スカイウォードソード	■2011年11月23日发售 ■Nintendo ■动作冒险	◆年度销量245273套 ◆累计销量245273套	Wii
38	COD 现代战争 3 コールオブデューティ モダン・ウォーフェア3（字幕版）	■2011年11月17日发售 ■Activision ■主视角射击	◆年度销量240824套 ◆累计销量240824套	PS3
39	初音未来 女歌手计划 扩张版 初音ミク-プロジェクトディーヴァ-エクステンド	■2011年11月10日发售 ■SEGA ■音乐	◆年度销量234627套 ◆累计销量234627套	PSP
40	二之国 漆黑的魔导士 ニノ国 漆黑の魔导士	■2010年12月09日发售 ■Level-5 ■角色扮演	◆年度销量233407套 ◆累计销量565718套	NDS
41	超级口袋妖怪 乱战 スーパーポケモンスクランブル	■2011年8月11日发售 ■Nintendo ■动作	◆年度销量231829套 ◆累计销量231829套	3DS
42	新超级马里奥兄弟 Wii New スーパーマリオブラザーズ Wii	■2009年12月3日发售 ■Nintendo ■平台动作	◆年度销量228085套 ◆累计销量4313080套	Wii
43	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 G モンハン日记 ぽかぽかアイル-村 G	■2011年08月10日发售 ■Capcom ■模拟经营	◆年度销量220501套 ◆累计销量220501套	PSP
44	逆转检查官 2 逆转检事 2	■2011年2月3日发售 ■Capcom ■文字冒险	◆年度销量219682套 ◆累计销量219682套	NDS
45	马里奥 运动合辑 MARIO SPORTS MIX	■2010年11月25日发售 ■Nintendo ■体育	◆年度销量218918套 ◆累计销量640963套	Wii
46	实况力量职业棒球 2011 实况パワフルプロ野球 2011	■2011年7月14日发售 ■Konami ■体育	◆年度销量217040套 ◆累计销量217040套	PS3
47	职业野球魂 2011 プロ野球スピリッツ 2011	■2011年4月14日发售 ■Konami ■体育	◆年度销量215355套 ◆累计销量215355套	PSP
48	闪电十一人 强袭者 イナズマイレブン3 世界への挑战!! ジ・オ-ガ	■2011年7月16日发售 ■Level-5 ■动作	◆年度销量207807套 ◆累计销量207807套	Wii
49	凯瑟琳 キャサリン	■2011年2月17日发售 ■Atlus ■动作冒险	◆年度销量200984套 ◆累计销量200984套	PS3
50	海贼王 无限航路 SP ワンピース アンリミテッドクルーズ SP	■2011年5月26日发售 ■NBGI ■动作	◆年度销量198714套 ◆累计销量198714套	3DS

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼



无双大蛇 2

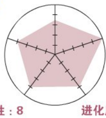


多机种 X360/PS3
■无双OROCHI 2
■Koei Tecmo
■动作
■2011年12月22日
■日版

总分 27

黄金珍藏

画面表现：7
角色阵容：10
进化度：8
游戏性：8
音乐音效:8





本作堪称近年来《无双》作品中少有的良心之作。出场角色超过 130 人，绝非完全照搬，特别是《真·三国无双 6》的角色都经过重新设计，令人深感欣慰。穿越式的剧情非常给力，加上各种恶搞和吐槽，关卡虽多但不会让人觉得单调。游戏同样有着各种破坏平衡性的玩法，但因为角色众多，同样能玩得尽兴。

游戏依然采用了高自由度的武器合成系统，从一开始被人秒到后来的对秒，游戏的战斗系统可挖掘的东西实在太多了。游戏的可使用角色总数超过 130 人，玩家能将性能各异的角色互相组合，衍生出的玩法异常丰富。游戏的另一亮点在于剧情模式，众多让人无语的穿越情节令游戏无比欢乐。

从非《无双》作品中穿越来的角色非常有趣，各种令人发笑的情节让人感受到了制作组的爱。130 多个角色的性能外加武器搭配，足够谋杀玩家的大量时间，单是这点就很值得推荐。新的无双战场模式颇具游戏 3.0 精髓，可视为未来《无双》发展的方向。不可不提的还有游戏的音乐，历代经典曲目都有出现。

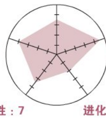
魔法少女奈叶 A's 携带版 命运齿轮



PSP
■魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE GEARS OF DESTINY-
■NBGI
■动作
■2011年12月22日
■日版

总分 20

画面表现：7
粉丝杀伤力：9
进化度：4
游戏性：7
音乐音效:8



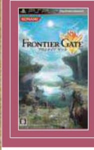


和前作相比游戏引入了更多的人气角色，这点令系列的 FANS 满意。而远程、近身两种战斗模式值得研究的地方也很多，忠实于原作的各种超必杀技画面更是令人热血沸腾。可惜游戏还是存在动画改编游戏的通病，一些过于强力的角色导致游戏的平衡性较差，而每个角色招式不多也令战斗稍显单调。

前作推出后原以为如果有续作的话应该轮到《StrikerS》改编了，虽然结果跟预期不一样，但厂商还是厚道地追加了很多动画中没有登场的新角色，对原作粉丝来说极具杀伤力。不过作为动作对战游戏，粗糙的手感和乏味的战斗依然无法令人接受，不熟悉原作的玩家很难找到理由玩下去。

游戏相比前作《王牌空战》的进化并不算大。本作的战斗系统依然较为单调，只是场景更为细致，各种魔法与必杀的特写也极具魄力。游戏的剧情模式虽然看似丰富，但大部分的实质性内容却大同小异，诚意不足。当然，本作对于魔炮的广大 FANS 还是很有吸引力的，水树和田村的魅力实在太大了！

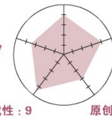
边境之门



PSP
■FRONTIER GATE
■Konami
■角色扮演
■2011年12月22日
■日版

总分 22

画面表现：8
既视度：8
原创度：6
游戏性：9
音乐音效:7





游戏的某些操作与设定让人想起了《怪物猎人》，不过也仅仅是相似而已，本质上仍然是一款角色扮演游戏。华丽的人物攻击招式和连击伤害奖励还有杀死怪物后能够继续“虐尸”的设定都带着浓浓的 3A 风格，但一些如任务中无法更换装备和采集点收获量过少的问题都让人觉得游戏系统不成熟。

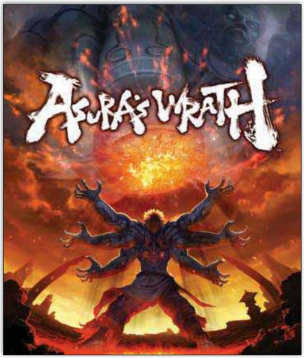
我还是第一次遇到需要用《MH》式的 C 手姿势来玩的角色扮演游戏，游戏中的敌人是可见的，但是玩家必须绕到对方背后触碰才能获得优势，糟糕的视角设定让玩家很难做到这一点。游戏中的战意系统比较有想法，但实际上还是没能摆脱角色扮演游戏的回合制战斗形式，玩久了令人觉得沉闷。

本作是 tri-Ace 开发的又一款原创 RPG，游戏一改传统 RPG 的框架，采用任务指引的方式增加了游戏的自由度，带有 AP 系统的回合制战斗凸显厂商的风格。每个同伴都有独有的剧情任务，更是叫人大呼过瘾。同时本作还请到了很多名声优也是一大亮点，可惜任务比较单一是大败笔。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

CAPCOM@UCG

我们都是卡饭!



大家新年好啊！不知各位有没有买 SONY 最新掌机 PSV 呢？我们 Capcom 随 PSV 首发，推出了人气作品《ULTIMATE MARVEL VS Capcom 3》（终极漫画英雄对 Capcom 3）的 PSV 版，实现了不输于 PS3/X360 的游戏感受。由于此作大受关注，SCEH 方面还专门推出了同捆该作的 PSV 套装，可谓相当超值，还没有入手 PSV 的各位不妨考虑一下哦！而在春节过后，各位玩家盼望已久的《阿修罗之怒》就会登场，本辑 Capcom 专页就为大家介绍这款作品的港版行货情况！

2月必玩强作：《阿修罗之怒》

Capcom 的全新作品《ASURA'S WRATH》（阿修罗之怒）已决定于 2012 年 2 月底发售，有关游戏的内容亦已经陆续公开。这是一个把动作和映像融合起来的全新游戏作品，玩家在游戏中不但可以拥有看电影的感觉，更可以亲自参与当中激烈的战斗之中。现在为大家介绍一下游戏的精彩内容！

●游戏基本玩法

基本上游戏是以半动作和半指令式来进行，游戏会先以动画播放形式来表达故事，当故事进入战斗玩家便可以自由操作主角，但是在特定的场合，就需要依照游戏画面的指示，在时限内按下指定按键，让剧情继续发展下去，否则就不能令剧情继续前进，甚至会 GAME OVER。一旦成功发动剧情，ASURA 的外型会逐渐改变，甚至进入另一个阶段的战斗之中，直到把对手打倒为止。



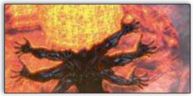
自由移动部份

玩家可以自由操作主角，并且向对手进行攻击，采用近身战和远距离战斗交替的方式。



固定剧情部分

固定剧情部分玩家不能自由操作主角，只能根据游戏指示按下适当的按键让剧情发展下去。



ASURA外形发生改变

ASURA 改变外形后亦代表故事进入下一个阶段。

●QTE部分



当达到特定条件，游戏剧情会产生变化，画面亦出现按键指示，这时只要按下适应的按键，就能令剧情继续发展，不过要是失败的话，不但会因为失败剧扣减角色的体力，甚至会回到自由移动部分。

●发动BURST



在游戏画面中蓝色是角色生命槽，红色是 BURST 槽，BURST 槽会根据玩家攻击命中目标时自动储存下来，当 BURST 槽储满后可以按 R2/RT 键发动，使用超惊人的绝技，当然画面也极具迫力。

《ASURA'S WRATH》香港行货资料

发售日期：2012 年 2 月 23 日

机种：PS3 / X360　建议售价：未定

《ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3》特技包已经登场！









《ULTIMATE MARVEL VS Capcom 3》（终极漫画英雄对 Capcom 3）是结合美国 MARVEL 漫画及 Capcom 游戏角色的格斗游戏第 3 代最新加强版！行版以超低定价发售，无论是 MVC 的 FANS 或是从未接触 MVC 系列的玩家，都有着绝对的吸引力！现游戏已推出一系列特技包给玩家下载。当中包括追加角色和服装包，玩家更可下载超值包，一次性为 48 个角色取得替换服饰，特技包的种类达 14 种之多，每种特技包都为不同类型的角色追加新的替换服饰，其中有两个特技包是特为追加角色 Jill 和 Shuma Gorath 而准备的，玩家要留意！

特技包名称	对应角色
服饰包	Ryu、Dante、Chris Redfield、Captain America、Iron Man、Thor
蛇蝎美人包	Morrigan、Chun-Li、X-23、Storm
坏人包	Wesker、C.Viper、Super-Skrull、M.O.D.O.K
新时代的英雄包	Akuma、Strider Hiryu、Dr. Doom、Sentinel
复苏死亡包	Frank West、Nemesis、Phoenix、Ghost Rider
邪恶双子包	Hsien-Ko、Vergil、Deadpool、Spider-Man
古代战士包	Arthur、Firebrand、Hulk、Magneto
打斗者包	Spencer、Haggar、She-Hulk、Iron Fist
动物包	Felicia、Amaterasu、Wolverine、Rocket Raccoon
武器专家包	Trish、Zero、Taskmaster、Hawkeye
Viewtiful Strange 包	Viewtiful Joe、Tron、Phoenix Wright、Dormammu、Nova、Doctor Strange
超值包	通过这超值包为 48 个角色取得替换服饰

《ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3》香港行货版资料

发售日期：发售中　机种：PS3/X360　建议售价：HK$248 元

Ultimate Marvel vs. CAPCOM 3 DLC

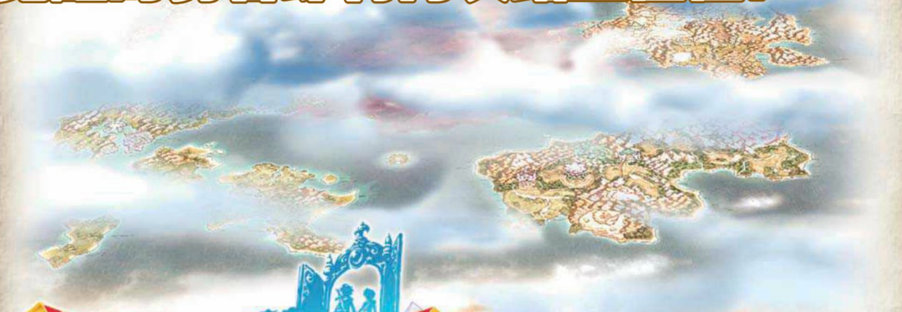
下载价格：HK$32~39 (PSN)，320~400MSP (Xbox LIVE)

○注意，超值包不包括为 Jill and Shuma-Gorath 而设的服饰并在内。

©CAPCOM CO., LTD. 2010, 2011 ALL RIGHTS RESERVED.

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

觉醒的勇者即将再次踏上征程!



DRAGON QUEST X ドラゴンクエストX 目覚めし五つの種族 オンライン

日本国民级RPG“《DQ》系列”正统续作的正式公开对于业界来说无疑是一颗重磅炸弹，而作为系列的第十款正篇作品，游戏的类型选择网游化的形式更是打破传统。到底游戏会给我们带来怎样的感动，相信广大的FANS早就迫不及待了，本期就由小编为大家彻底揭开游戏的神秘面纱吧！

文 九兵卫　美编 心の永恒

勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族	Square Enix		角色扮演
多机种	ドラゴンクエストX 目覚めし五つの种族 オンライン		日版
	预定2012年内	游戏人数未定	售价未定
	对应机种为Wii、Wii U		推荐玩家年龄：全年龄

壮阔的物语就此展开

磅礴而大气的故事情节是“《DQ》系列”多年来的招牌所在，本作自然也不例外。尽管与世界观以及剧情相关的情报目前还尚未明朗，但从游戏公布的影响动画中我们已经可以窥出端倪。五大种族的觉醒仅仅只是一个前奏，作为玩家真身的人类以及他们的家园是否能从魔王的封印中最终获得解放，这才是游戏的主题所在。隐藏的秘密会逐渐揭晓，敌对的势力也会不断阻挠勇者的脚步，这正是玩家所渴望的冒险！



▲来自世界各地的勇者收到指引与召唤，同时踏上了冒险之路。



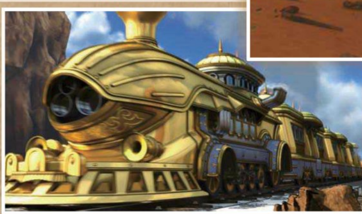
▲少年的眼中似乎目睹了什么呢？





▲村庄里发生了爆炸，民居燃起熊熊大火，到底谁才是这一切的始作俑者？





◀大陆内的神秘交通工具是这个世界的文明与科技的结晶，也是玩家进行移动的重要手段。

©2012 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

遍布世界的五大种族！

兽人

身型健硕的大力士！

兽人族的外貌特征非常明显，他们均为红色的皮肤，全身布满奇特的纹理，不仅头部与肩部长有尖角，而且身后还挂着一条毛茸茸的尾巴。在五大种族中，兽人的体型最大，漫步于冒险者聚集的城镇内总是那么的显眼。虽然兽人个个身强力大，但他们却并非好战的种族，大部分人非常珍视伙伴。





OGRE



▲兽人的身材彪悍，拥有与生俱来的力量，最适合成为独挡一面的战士。

崇敬自然的智慧种族

精灵看上去比普通人类更为小巧，性格也多为小孩子气。他们有着尖尖的耳朵和淡紫色的皮肤，身后甚至还长着透明的翅膀（能否飞翔不得而知）。与优雅的外貌相应的是，精灵族也拥有极高的智慧与理性，热爱自然并与自然共存是一直以来都是该种族最不可动摇的信条。



▶精灵的气质高贵，充满灵气是他们给人留下的第一印象。





ELF

精灵

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

珍兽

富饶与技术的象征



DWARF

身材矮小的珍兽族给人胖胖的感觉，粗壮而灵巧。看似只会使用蛮力的珍兽族却有着异常聪明的头脑，他们的祖先曾经在这片土地上筑造出高达繁华的文明，珍兽族身上佩戴的各种金属制品的服装与饰品便是最好的证明。性格贪婪是他们惟一的缺点，也有人说该种族正是因为如此才会走向没落。





■倘若因为外貌而小看了珍兽族，那就大错特错了。

矮人

怀抱梦想与笑容的乐天派



PUKLIPO

矮人族身高大约只有兽人的三分之一，他们总是戴着各种奇特帽子，据说是为了遮掩那对像兔子一般的耳朵。矮人族的精力充沛，好奇心也很旺盛，最喜欢做的事情就是惹别人发笑，有时也会做一些善意的恶作剧。在冒险的队伍中倘若有他们的加入，旅途也一定会变得愉快无比。





■矮人们的表情是不是很可爱很幽默呢？

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

鱼人

歌颂爱情与大海的种族



鱼人的耳朵和背部生长着类似海洋生物的鳍，就连皮肤的颜色也是大海的蓝色。鱼人是一个擅长歌唱的种族，他们通过歌声传达自己的情感，通过歌声将民族的传承代代相传，感性且烂漫是人们对于这一种族的评价。鱼人的体型仅次于兽人，无论男女都有着模特一般的身材。





■鱼人美丽的身姿总是那么引人注目。

WEDDIE

第六大种族与被封印的大陆

在本作出现的五大种族之外，阿斯托尔迪亚曾经还生活着传说中的第六大种族，而《DQ Ⅹ》中玩家扮演的主人公的原本面貌正是这第六大种族——人类。由于赖以生存的故乡雷恩达西亚大陆被大魔王所封印，人类失去了原本的生活甚至连面貌也被改变。玩家冒险的目的，便是解开这其中谜团，从魔王手中拯救雷恩达西亚大陆，最终恢复原有的外貌。将这一主轴与游戏的主题“新的感动”联系起来，我们可以预想本作的剧情必将是一个前所未有的庞大且感人的故事。



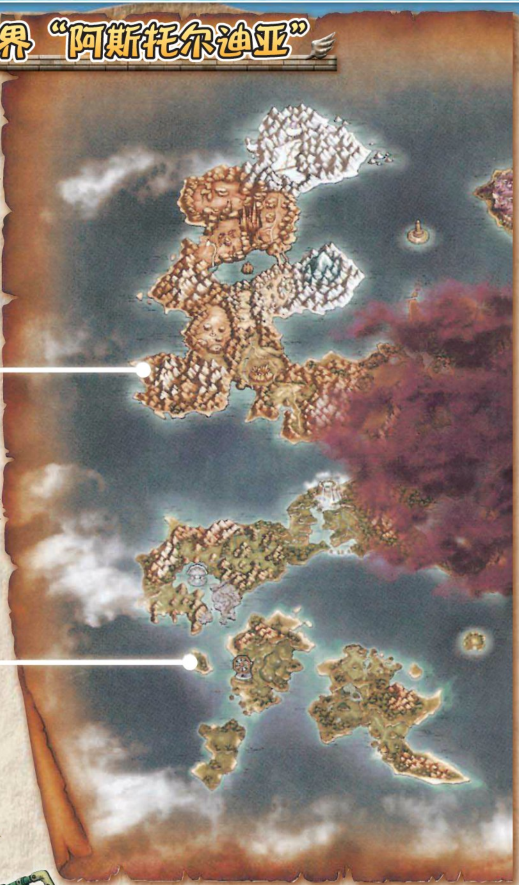


■无论玩家在游戏开始时选择何种种族，其真正的形态其实都是人类。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

庞大的冒险舞台——新世界“阿斯托尔迪亚”

本作的冒险舞台是一个被称为“阿斯托尔迪亚”（アストルティア）的全新世界。阿斯托尔迪亚由四个大陆以及一片巨大的群岛组成，宽宏而庞大。在世界地图的正中央，有一块被黑雾笼罩的区域，这里隐藏着与游戏主题相关的重大秘密。下面就让我们走进这个神秘的世界一起去探索吧！



奥古里德大陆

奥古里德大陆（オーグリード）是兽人族的故乡，因为全年的天气温差较大，所以这里的地形主要以冰山与荒野为主。也正因如此，兽人居住的城镇充满了各种依自然而造的粗犷建筑物，这些聚居的地方零零点点地分布在整个大陆之上，给人的感觉较为接近原始的生存环境与社会方式。







维纳群岛

被蔚蓝的大海所环绕的维纳群岛是鱼人族世世代代繁衍生息的家园，这里由无数大小各异的岛屿所组成。维纳群岛的生灵深受水与自然的恩惠，到处生长着茂密的亚热带植物，同时这里还有很多受珊瑚礁侵蚀的地形。鱼人族在这样优美的环境中生活，给人一种平稳而安逸的感觉。







全新的怪物登场！

在《DQ X》的世界中登场的敌人不仅包括众多系列的经典怪物，还会加入大量的全新怪物。这些怪物的设计保持了“DQ”的一贯风格，它们将潜伏在大陆的各个角落，随时准备对前来冒险的勇者发起强力的挑战！





MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net



波库兰德大陆

这里是矮人族的故乡，波库兰德大陆的地貌特征为绿色丰盈的平原以及蜿蜒起伏的丘陵。来到矮人族的家园，你会看到一座座精致而可爱的房屋，正如矮人族调皮欢乐的性格，让人觉得轻松且愉快。以巨大的向日葵为原型设计而成的风车塔，是波库兰德大陆最具代表性的象征之一。







艾尔特纳大陆

精灵与自然界和睦相处的理想乡——艾尔特纳大陆，这里有着最美丽的风景以及最和谐的自然环境。在精灵们生活的街道内，到处是充满生机的树木与花草，就连大部分的房屋也是用木材搭建而成。艾尔特纳大陆建筑风格偏向传统的东方特色，这与当地的文化与风土人情密切相关。







多瓦切卡大陆

珍兽族的故乡多瓦切卡大陆的大部分区域被沙漠与火山地带所占据。尽管看上去荒凉而破败，但多瓦切卡大陆却曾经是整个阿斯托尔迪亚最繁荣的文化中心，至今这片土地上依然沉睡着众多令人惊叹的遗迹。珍兽族建造的房屋均采用石材作为原料因此格外坚固，可以抵挡来自外族的侵略。







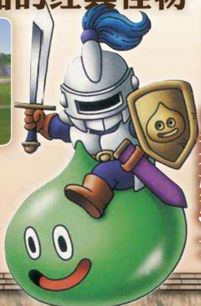
来自系列历代作品的经典怪物

史莱姆





史莱姆骑士







腐烂的尸体



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

基本职业与转职系统

既然是多人在线角色扮演游戏，职业系统便更加不可缺少。提到职业系统，系列的老玩家一定不会陌生。从三代开始，《DQ》就奠定了在如今所有日式RPG中职业系统的鼻祖地位，最新作自然也要将其发扬光大。





▲旅行艺人是这次人气极高的一个职业。



作为重要的组成部分，转职系统也是扩大游戏自由度与乐趣的关键所在，它与职业系统是相辅相成的。玩家在《DQ X》的游戏中转职并不需要前往经典的“达玛神殿”，而只需在每个城市设立的“达玛神殿办事处”与当地的神官对话即可，非常方便快捷。提醒各位勇者的是，一旦转职就意味着众多技能无法使用，这是不同职业之间是无法相互继承的，所以选择转职之前一定要三思而行。

游戏正式开始之后，玩家需要从五大种族中选择其一作为自己想要扮演的角色，接下来便是选择各种不同的职业。与NDS版的《DQ IX》类似，角色的能力成长采用分配技能点的方式进行，满足能力成长的要求就会习得不同的魔法与特技。另外，玩家的职业等级越高，玩家所能装备的武器与防具也越强。



▲分配技能点对于角色的成长极为重要。

战士



战士以强大的力量以及牢固的防守为荣，他们可以装备诸如斧子之类的双手武器，弱点是无法习得咒文，敏捷与智慧较为欠缺。即便如此，战士在队伍中也永远是不可或缺的主力。

武斗家



擅长各种体术的武斗家是一个将自身“肉体”直接作为武器的职业（笑）。虽然没有身穿厚重的装备，但他们敏捷的身手却可以在瞬息之间将对手制服，潜在能力不可低估。

魔法使

魔法使可以习得各种攻击系的咒文，魔法攻击力极高。因为防御力比较差，所以他们很难在战斗中充当前锋。协力对付一些难缠的敌人时，魔法使的攻击火力会起到决定性的作用。



盗贼

盗贼拥有各种聪明的小把戏，战斗中可以很好地拖延敌人，他们甚至还能学会一点点回复咒文。盗贼在广阔的世界中寻找沉睡的宝藏，一切的冒险行动均以此为前提。



僧侣



僧侣擅长回复魔法，各种回复以及复活咒文可以在战斗中对我方队员进行辅助与支援。他们的各项能力值不高，很难单枪匹马应对敌人，但在队伍中的作用却是无法取代的。

旅行艺人



所有职业中，旅行艺人是最为享受冒险的。他们尽管不擅长物理攻击，但却能吟唱一些简单的冰冻与真空系的魔法，甚至还能学会一点回复咒文，非常适合初心者。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

建立自己的居所！

在传统的系列作品中，城镇中通常有防具店/武器店、宿屋/酒馆、道具屋以及教会等设施，这些在本作中会依然保留。不同的是，由于加入了全新的网络模式，因此这一次玩家竟然能够在游戏中建立只属于自己的居所并作为冒险的据点！



▲叫上伙伴来自己的居所集合，然后一起出发冒险吧！

建立冒险据点的地方名为“住宅村”，玩家们可以根据自己的喜好来随意设计居所的外观与内部装修。当然，你也可以在网络中叫上自己的朋友前来参观与游玩，宛如真实中的世界。



▲本作城镇内的设施要比以往丰富很多。





◀与地图上敌人遭遇后直接进入战斗！

▲根据战斗的状况实时选择最正确的指令。

临场感十足的战斗系统

本作的战斗不再是踩地雷的触发方式，所有的敌人在区域内都是可见的，接触后自动切入战斗。值得注意的是，游戏中遇敌后的战斗是直接在当前场景内展开的，并且玩家选择指令也不再是回合制，而是可以根据不同的时机实时选择不同的指令，这令游戏的临场感大增。不过，玩家在于敌人交战的同时，区域内的其他怪物也会在附近逡巡，所有战斗中也有被敌人的增援包围的可能性。



▲需要撤退的时候只要走出战斗区域的范围之外即可。



▶同伴的辅助与援护在战斗中是非常重要的。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

新老面孔大更替 登场角色抢先看

SOUL CALIBUR V

文 狼来了
美编 心の永恒

灵魂能力Ⅴ		NBGI	格斗
多机种	Soul Calibur Ⅴ		美版
	预定2012年1月31日	1～2人	59.99美元
	对应机种为PS3和X360		对应玩家年龄未定

之前曾经在TGS特刊上报道过三位新角色兹威、凪津以及薇欧拉的相关资料。目前NBGI确定了新作的发售日，随后又陆续公布了包括客串角色在内的多名新老角色，经过17年的洗练，他们究竟会以何种姿态参战？另一方面，从《灵魂能力3》开始登场的模式——自创角色模式，在保留了以往的优点外，还追加了全新的编辑要素，这对于原本就已经备受好评的系统来说，无疑是锦上添花。在游戏发售以后，透过玩家的想象力和动手能力，相信类似“肯德基的哈兰·山德士上校VS麦当劳叔叔”的可能性会无限扩大，下面就让我们先来看看战士们的英姿吧。



▲希尔妲擅长与对手拉开距离进行牵制战，抓住对方的一个小破绽就能还以大伤害连续技，就算不慎被对手靠近也有性能优秀的招式来防身，图中的2A就是近距离战用来抢断对手招式的强力特殊下段技。

黎明的凯歌



希尔妲（ヒルダ）

身为ヴォルフクロ－ネ王国的公主，希尔妲穿上盔甲，代替她那因追寻邪剑而下落不明的父王率领军队，抵御他国的侵袭。前作中英姿飒爽的她似乎已经有些力不从心，不过保卫国家的坚定意志却从未改变过。

角色资料

原名：Hildegard von Krone（ヒルデガルド・フォン・クロ－ネ）
性别：女　　年龄：35岁
出生地：ヴォルフクロ－ネ王国
身高：161厘米　　体重：54公斤
生日：8月13日 血型：AB型
使用武器：枪、剑
武器名称：フルフトバ－レエルデ、グレンツエンノヴァ
流派：グロ－ス・エルプシャフト
家族构成：父王在17年前失踪
　现在和“シュヴァルツヴィント”佣兵团一同行动
　虽然失去了国家但一直追随至今的忠臣们
　对希尔妲来说象征着未来希望的两个孩子



不受祝福的血统



艾薇（アイヴィー）

手中的蛇腹剑能在剑与鞭形态中自如地变换，拥有着“邪剑ソウルエッジ”血统的孤高女战士。艾薇只是她的昵称，其真名为：伊莎贝拉·瓦伦丁（イザベラ・バレンタイン），生父是大海贼塞万提斯（セルバンテス）。在前作的结局中，因为自身拥有邪剑的血统而遭到灵剑的净化，在性命攸关的千钧一发之际受到了自己的武器バレンタイン的庇护而躲过一劫，肉体的成长似乎也永远地停留在那一刻。



角色资料

原名：Isabella Valentine
性别：女
年龄：到32岁为止便停止了成长
出生地：英格兰/伦敦
身高：179厘米　　体重：58公斤
生日：12月10日　　血型：不明
使用武器：蛇腹剑（ジャバラケン）
武器名称：バレンタイン（アイヴィ－ブレ－ド）
流派：アンリレイトリンク
家族构成：养父母——已经过世的瓦伦丁伯爵夫妇
　生父——塞万提斯



▲封锁对手一切行动的远距离大范围牵制技一向是艾薇的看家本领之一，剑鞭构转换保持着每作一换的原则，新作里老玩家们又要花上一段时间来重新适应她的变化了。

©NGBI

MooBooks 杂志铺发布 | www.moobooks.net



▲乱拳打死老师傅这句话用在真喜志身上最适合不过，他是游戏中拥有最多构的角色，构与构之间的转换虽有破绽，但除非是经验老到或反应极快的人，否则都难以在密不透风的招式乱舞下全身而退。

暗夜中的波华



3D 建模



2D 人设

声优：喜山茂雄

角色资料

性别：男
年龄：看起来不年轻
出生地：琉球王国 / 首里
身高：174 厘米
体重：76 公斤
生日：5 月 1 日
血型：O 型
使用武器：ヌンチャク
武器名称：苏龙集（ソリュージュ）
流派：七闪架里破手
家族构成：舍弃了过去

真喜志（マキシ）

外形上，真喜志并没有多大的变化，前作中实力遭到削弱的他能否在新作中翻身？从目前公布的影像中看，他的必杀之刃相当霸道，除了在发动的时候有类似 2D 格斗游戏里的“无敌时间”外，发生速度还异常快，用来凹招或打空位确反非常强力。

忠义的奇怪人形

沃尔多（ヴォルド）

沃尔多的所行所动全都为了他那位已故的主人。怪异的招式迷惑性强、简单实用且伤害可观的二择，这两点令他的实力在前作中得到了不错的评价。经过 AGS 的试玩后，笔者发现上述的优点都遭到了一定程度的削弱，看来拥有“民工二择”的角色都是新作中的重点调整对象。



2D 人设

角色资料

性别：67 岁（曾有一段时间受到邪剑的影响）
出生地：那不勒斯王国 / 巴勒莫
身高：183 厘米　　体重：79 公斤
生日：8 月 25 日　　血型：A 型
使用武器：拳刃（ジャマダハル）×2
武器名称：マナス、アユス
流派：我流
家族构成：双亲和兄弟们都在战乱中死去
　应该已经死去了的主人——ベルチー



3D 建模

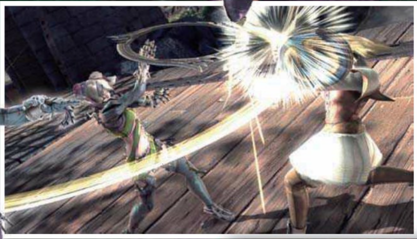


▲想战胜沃尔多就必须看懂他那奇怪的招式。新作中的服装变得更有个性，有人注意到他的另一个“头”了吗？

圆刃的告死鸟



3D 建模



◀缇拉的通常技性能都非常优秀，集突进、牵制、抢断技于一体，但缺乏风险低回报大的招式，以及无法自由控制的构转换都使她成为了一个易学难精的角色。



2D 人设

声优：浅野真澄

角色资料

性别：女　年龄：不明
出生地：不明
身高：159 厘米　　体重：43 公斤
生日：不明　　血型：AB 型
使用武器：リングブレード
武器名称：アイゼルネド ロッセル
流派：轮舞暗杀术
家族构成：由自己养育的观察者们（乌鸦）

缇拉（ティラ）

从《灵魂能力 3》作为新角色登场以来，缇拉的实力就一直处于底线。在 3 代的剧情最后，她因为过于接近邪剑而导致人格产生了分裂，4 代中在双重人格中随机转换的攻击方式想必令人印象深刻。新作里的造型更加怪诞，4/6 方向连续输入 5 次的 JF 招式无法使用。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

破坏执行人







▲恶梦的招式大开大合，可谓相当地霸气，墙壁连段以及受身取的回报巨大，前作中它特有的聚魂系统不知道是否会得以保留。

终炎的恶梦





角色资料

原名：Azr Ss Trzaous（アズ・ストウルサ・ウロウス）
性别：男　年龄：刚被造出来不久
出生地：不明（估计是在邪教集团フィグル・セステムス的パルギア蛇神殿）
身高：220 厘米　体重：183 公斤
生日：视个体而异　血型：无法定义
使用武器：ジャイアントアックス
武器名称：クルトウエス
流派：ギュルクス
家族构成：大神官・クンペトクー
　　其他正在“生产”中的阿斯塔罗斯

声优：大友龙三郎

恶梦（ナイト メア）

在系列的前两作中受到邪剑的影响而失去自我的西格飞变成了恶梦；在 3 代的故事里因为失去了实体而将邪恶的意志凭依到盔甲上，最后在《灵魂能力 4》的世界中终于夺回了邪剑ソウルエッジ并与手持灵剑ソウルキャリバー的西格飞交战，决战的结果无人知晓……



▲“暴力”是阿斯塔罗斯的代名词，一旦被他近身，各种具有毁灭性伤害且难以拆解的指令投会瞬间扣光对手的体力，巨斧的攻击距离令他在远战时也毫不吃亏。

阿斯塔罗斯（アスタロス）

拥有人类心脏的他却是一个缺乏“人性”的残虐人造巨人，作为众多量产型里的其中之一，他会有了解到自身存在意义的那一天么？持有中远程牵制技、近距离快速抢断技、大伤害指令投等凶残能力的阿斯塔罗斯在新作中并没有被明显地削弱，相反在新系统勇气 / 必杀之刃的辅助下，他的火力变得更加骇人。

角色资料

本命：不明　性别：男
年龄：不明　出生地：不明
身高：178 厘米　体重：152 公斤
生日：不明　血型：不明
使用武器：邪剑ソウルエッジ（目前的外形是ツヴァイハンダー）
武器名称：ソウルエッジ
流派：没有固定的流派，遵从的邪剑的意志行事
人际关系：身为“デュマ伯”的恶梦，统领着神圣罗马皇帝ルドルフ召入的，为数众多的邪剑眷属，将他们作为自己的私人军队。

新场景预览

无论是场景的边缘，还是在前作中得到强化的撞墙设定，场景中的各种要素都直接左右着战局的走势。接下来让我们一起来看看新作中的场景有何变动。

幽静的荒野 隐藏在欧洲某个角落里的幽深荒野，《SC》系列”中首次引入的无限场地，以往的 Ring Out 战术不再凑效。从荒凉的外观上可以推测出这里曾遭受过战火的蹂躏，值得注意的是月光的光影效果处理得非常好。





制霸王斗技场 建造在ムガル帝国边境、石窟群中的斗技场，场地的四周都镇坐着霸王的雕像，宛如注视着斗技场中的生死决斗，投机取巧的的战斗方式是无法在这个被围栏包围着的场景中存活下来的。从连同荒野在内的场景设计中可以看出官方有意打压以往偶然性较大的 Ring Out，这种改动无疑是要求玩家具备更全面的格斗技巧。

牢不可破的城砦 希尔妲所属的佣兵团“シュヴァルツヴィント”的据点，古老的城砦遭到各种军团的袭击，城砦的周围布满了攻城兵器。在这条前后去路都被封锁了的吊桥上，RO 战术将是攻防时的重点。



MooBooks 杂志铺天堂 | www.moobooks.net



狂气的小夜曲

拉斐尔（ラファエル）

新作里首次以华丽的帽子装扮参战，为了和养女过上幸福的生活而踏上追寻邪剑的不归路。拉斐尔首度登场于《灵魂能力2》，随后推出的家用版是他的最强时期，3代的角色排名一度跌进最弱的等级。虽然实力在4代里有所回升，但远远不及由他调教出来的养女。



▲拉斐尔的攻击距离稍远于一般的兵器，近战中他没有太好的抢断技，因此中距离战有较大的优势，遇上擅长远程牵制的对手时也有用于突袭，伤害极高的突进技。

角色资料

原名：ラファエル・ソレル
性别：男 年龄：32岁
出生地：法国/鲁昂
身高：178厘米
体重：72公斤
生日：11月27日 血型：A型
使用武器：ソードレイピア
武器名称：フランベット
流派：ソレル・ラピエレ
人际关系：养女——艾米（エイミ）



▲活跃于罗马舞台的刺客，本次将会同时登录PS3及X360。相比起前作客串的星战角色，Ezio的穿着打扮以及战斗方式都比较贴近《灵魂能力》的风格。

《刺客信条》系列的主人公乱入！



角色资料

全名：エツィオ・アウディトーレ・ダ・フィレンツェ
性别：男 年龄：47岁
出生地：佛罗伦萨
身高：175厘米（穿上长袍和披肩后是183厘米）
体重：77公斤 血型：不明
生日：1459年6月24日
使用武器：单手剑、短剑
武器名称：アサシンブレード
流派：刺客教团
家族构成：アウディトーレ家族

流水般的剑舞





▲作为系列人气角色——柴香华的女儿，不知道她继承了母亲多少成的功力，前作中香华的实力可以说是处于底线的级别，希望蕾夏能为母亲争一口气。

燕蕾夏（イエン・レイシャ）

蕾夏继承了母亲柴香华的剑法与名号，实力自然不容小觑。众所周知柴香华与青梅竹马的基力克（キリク）都对对方抱有好感，本以为两人在17年后已结成夫妻，令人意想不到的是蕾夏的父亲另有其人。不过，挂在蕾夏脖子前方的水晶，它的形状和颜色均与基力克当年随身佩戴的项链挂坠非常相似，这是否向玩家暗示着什么？

角色资料

性别：女 年龄：15岁 出生地：明帝国/洛阳
身高：149厘米 体重：41公斤
生日：7月7日 血型：B型
使用武器：中华剑
武器名称：一丈青（イチジョウセイ）
流派：从母亲处学来的"真行山临胜寺剑法"
人际关系：父亲——明帝国的将军・燕武津（エン・ウージン）
　　母亲——柴香华（チャイ・シャンファ）
　　弟弟——蕾信（レイシン）

新场景预览

瓦伦丁家・布拉格私人住宅

皇帝ルドルフ赏赐给女炼金术师艾薇的私人住宅。该住宅的最上层是炼金室，里面除了有无数关于灵剑和邪剑的书籍外，还有数不尽的研究物品。该场地的地形比较特殊，整体呈中间宽两边窄的酒桶状，将对手压制在两侧是取胜的关键。



洛阳・关帝庙

中国风极强的一个场地，面积和地形都中规中矩。这里是正在举行关帝庙祭祀活动的洛阳市街，蕾夏因为非常喜欢《三国演义》中的英杰——关羽，所以不顾父母的反对，偷偷地溜到这里来凑热闹。





MooBooks 制作发布 | www.moobooks...



▲吉光拥有地面和空中的强力多择，招式的迷惑性不亚于沃尔多，体力不多时还可以使用玉石俱焚的招式和对手同归于尽。

万字党首领

角色资料

性别：男　　年龄：不明
出生地：日本／富士山麓
身高：169 厘米　　体重：60 公斤
生日：不明　　血型：不明
使用武器：日本刀 ×2
武器名称：妖刀吉光、封魔刀
流派：万字忍术
人际关系：将自己养育成人的初代吉光
心腹・左近、右近
部下・义贼集团“万字党”的大老粗们

2D 人设

2D 人设

3D 建模

吉光

吉光并非角色的本名，只是万字党首领的一个代号。他也是系列的老面孔了，使用的武器和御剑平四郎一样，都是日本刀，所以个别招式的动作非常相似。对手法要求和准确度都极高的 Just Frame 技是他的特色之一，个别招式还附带回复体力的效果。

浊眼狂鳞

蜥蜴人（リザードマン）

蜥蜴人原本是一名正常的人类，也是圣战士的一员，在一次肃清邪教的行动中被异教徒俘虏，随后邪教将他改造成蜥蜴人的模样，在历尽苦难折磨的同时他不禁对自己的信仰产生了怀疑，“为什么神不在身为信徒的我受苦受难之时前来拯救我？”，在这种想法的驱使下，他的人性逐渐随同身体兽化，并开始对神使，也就是圣战士进行报复。

3D 建模

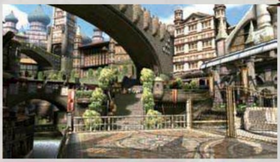
角色资料

原名：アイオーン・カルコス
性别：男
年龄：不明（成为蜥蜴人的姿态已有 24 年）
出生地：鄂图曼土耳其帝国／斯巴达
身高：202 厘米（算上尾巴的话全长 346 厘米）
体重：134 公斤
生日／血型：不明
使用武器：手斧 ×2
武器名称：クテイノス、アンスロポス
流派：捷アレス流 + 捕食者们的招式
人际关系：对故乡与家人的记忆已经与捕食的猎物混在一起，无法分辨



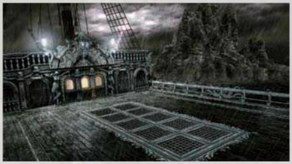
▲本作中蜥蜴人新加了喷火的招式，该招是必杀之刃的终结技。蜥蜴人有不少招式和索非蒂亚相似，不过由于本作中索非蒂亚已经不再登场，所以制作组以往头偷工减料的“罪证”又少了一条（笑）。

新场景预览



帝国自由都市・新镇 座落在神圣的罗马帝国领土内的自由都市。习惯了平静生活的居民们在听到这里的刀剑碰撞之声后好奇地聚集过来围观。因为只有一个方向没有墙壁，所以在对战时要时刻注意自己所处的位置。

エイドリアン号 海贼船エイドリアン号是塞万提斯的主场，在海洋上遇到该船的人无一生还，这里几乎是系列的招牌场地之一。虽然不容易掉出场外，但甲板两侧有损坏掉的护栏，因此也有 RO 的可能性。





灵峰富士・伏龙殿 灵峰富士的地下水脉，其覆盖面极广，是潜藏在日本地底下的龙脉。因为水脉的地形错综复杂且险象环生，因此被人敬畏地称之为“伏龙殿”。战场是在四面无墙的木筏上，一不留神就有被对手击飞出场外的危险。

MooBooks 杂志铺 | www.moobooks.net

席巴（シバ）

本作的原创角色之一，继承了基力克的武器——棍子，个性开朗，是个健气的阳光少年，不过似乎很容就会肚子饿……

2D 人设

角色资料

性别 :男 年龄 :16 岁
出生地 :明帝国 / 在真行山中长大
身高 :164 厘米 体重 :59 公斤
生日 :4 月 20 日 血型 :不明
使用武器 :棍
武器名称 :三业棍(サンゴウコン)
流派 :真行山临胜寺棍法 + 孔式棍法
人际关系 :师父・孔秀强(クン・シュウチャン)
一同旅行的同伴们・真喜志、蕾夏、凪津
居住在真行山山麓的村民们都非常疼爱席巴





3D 建模

◀席巴的棍法糅合了两个流派的精髓，除此之外还带有一丝野性，这也许和他在山中长大有关。

▲不要被求饶的丹皮耶骗了，他的一切行动都暗藏着杀机。

角色资料

本名 :我が輩こそロード・ジオ・ダンピエール
性别 :看看我这霸气的胡子！
年龄 :啥？ 我记得告诉过你了啊。
出生地 :你知道丹皮耶商会的据点地址么？
身高 :比较修长，虽然不如你。
体重 :嗯，你想知道我的秘密是吧？
生日 :你真正想知道的其实是这个吧？
血型 :等天黑后，我们一起聊聊人生、梦想、未来吧……
使用武器 :我在身上藏着小刀？ 这种传言真失礼呀。
武器名称 :都说了那是谣言。
流派 :最后的手段
人际关系 :仰慕我并追随我的三名干部
弯曲的魔剑——ルドヴィーコ
独眼的炮弹——アルファード
怪盗妇人——ジゼル

丹皮耶（ダンピエール）

丹皮耶初次登场于 PSP 平台的《灵魂能力 毁灭宿命》，在本作中只要预定了游戏就会得到免费的角色下载卡，不过根据厂商以往的行为处事，不久之后必然会推出相应的付费 DLC。想知道既拉风又滑稽的招式是怎样的吗？那就去用丹皮耶吧！他的招式不但动作搞怪，且不少都需要 Just Frame 才能完整地使出，能用好他的必然是手法达人。

塞万提斯（セルバンテス）

17 年前，受邪剑支配的塞万提斯进入了由邪剑开辟出来的异空间，从世界上消失。某日，在大西洋的海面上突然出现了巨大的的帆船，而船长就是人们所畏惧的大海贼塞万提斯。从异世界出来后，他脱离了邪剑的支配，肉体也逐渐恢复到以往的全盛时期。“成为海上的支配者”，这是他目前惟一想做的事情。

冥海的掠夺王

3D 建模

初回预约特典角色

2D 人设



▼塞万提斯终于阔别了僵尸的造型变回了英武的船长。

2D 人设

3D 建模

角色资料

全名 :セルバンテス・デ・レオン
性别 :男
年龄 :44 岁(获得新的肉体已达 12 年)
出生地 :西班牙王国 / 瓦伦西亚
身高 :182 厘米 体重 :89 公斤
生日 :1 月 1 日 血型 :O 型
使用武器 :长剑、短铳剑
武器名称 :アーケロン、ニルヴァーナ
流派 :我流 + 以往使用邪剑时的记忆
人际关系 :副官・安东尼奥
女儿・艾薇
部下・被恐惧支配着的水手们



MooBook... www.moobook...

维系前世今生与异世界的RPG



作为新掌机PSV上的首部《传说》,《圣洁传说R》彻底改头换面,按照系列重制作品的惯例,《圣洁传说R》也算得上是诚意十足,新剧情、新系统、新动画,当然还有必不可少的新角色孔威的登场,斗技场、料理系统等系列经典要素回归,让玩过前作的玩家可以在本作里找到全新的享受!

文 莱雅　美编 心の永恒

圣洁传说R	NBGI	角色扮演
PSV		
テイルズ オブ イノセンス アール		日版
预定2012年1月26日	1人	5980日元
对应周边未定		

来自异世界的两位新人物,伴随着新剧情登场!

袅袅·塞雷瑟内瓦



"名字是袅袅,想和大家,一起走,袅袅很强,能派上用场"

■声优:藤田咲　■身高:145cm
■年龄:18岁　■体重:50kg　■武器:枪

来自异世界的女性,自称考古学家。对卢卡等人所在世界的技术抱着强烈的兴趣。语言方面号称是在实践中学习主义(其实是因为嫌麻烦)所以只学了一小部分,由于这个原因,说话都是零零碎碎的。使用长枪进行战斗,身上的伤是潜入这个世界至今为止经历过的激战的证明。兴奋的时候会自己转来转去,有和人拥抱的习惯。

©NBGI

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

来自原作拥有前世记忆的三位队伍成员



孔威·唐

“我是灵魂的救济者，为了拯救两个灵魂而来到这个世界。”

■声优：野岛健儿

■年龄：24 岁 ■体重：58kg

■身高：175cm ■武器：书

和裘裘同样来自异世界的神秘青年，队伍里的第二年长者，使用多种类型的术来进行战斗。为人温和不喜欢战斗，但是为了不因为他人言行让自己感到动摇，偶尔会直截了当地表示反对意见。有时会做出看透一切般的言行或预言般的行为，关于这点斯帕达等人也曾向他询问，不过被他用笑脸蒙混过去了。讨厌被他人看到自己的软弱之处。孔威是本作惟一一个以使用术来战斗的角色。



里卡尔德·索尔达特

■声优：平田广明 ■年龄：27 岁

■前世：休普诺斯 ■身高：183cm

■体重：77kg ■武器：狙击枪

在战乱中长大成人，从懂事的时候就开始进行佣兵的工作。以为了不让对方感到痛苦而将对方一击毙命的狙击手法而远近驰名，在工作方面表现得有条不紊。虽然很忠实于任务，不过绝不是冷酷无情的人，曾有过在战场上遇到卢卡等人却放过他们的前例。虽然是个寡言的人，不过他并不是在思考什么复杂的事，只是认为没必要说话所以保持沉默罢了。明明是狙击手却不擅长待在高处。脸上的伤疤的来历和他的职业没有半点关系。虽然是狙击手，里卡尔德的近身攻击也十分强力。



艾尔玛娜·拉尔默

■声优：松冈由贵

■前世：乌利特拉

■年龄：13 岁 ■身高：148cm

■体重：40kg ■武器：拳

住在王都下水道的战争孤儿，说话有着关西腔口音。虽然一直以来都过着贫困的生活，不过没有意志消沉，非常积极乐观。受到前世的影响，非常喜欢照顾别人，养育着和自己有着类似经历的战争孤儿或流落街头的孩子，面对比自己年长的卢卡也是投以母性的视线。虽然有些不谙世事，基本上算是一个努力家。艾尔玛娜是典型的速度型角色，年龄最小的她使用的却是上位术技。



安吉·塞蕾娜

■声优：名家佳织

■前世：奥利菲艾尔（声优：杉田智和）

■年龄：20 岁 ■身高：158cm

■体重：52kg ■武器：小刀

出生于代代守护圣堂的司祭一族，双亲是巡回牧师。在圣堂里生活，使用前世的力量来治愈人们而被称呼为圣女。十分温柔，偶尔会很严厉地责备卢卡等人（主要是斯帕达和伊利亚），对为人处世之道深得要领，对于卢卡等人来说是姐姐般的存在。由于在圣堂里处于特殊地位，所以很会使唤人。是队伍里食欲最旺盛的成员之一，不过同时也十分在意自己的体型。作为圣职者的安吉是使用辅助术的高手，同时小刀的攻击连段也非常出色。

一切的故事开始于卢卡梦中的前世回忆



▲卢卡和伊利亚的初遇，原作经典的“去买热狗”事件会不会再现呢？

卢卡在每天晚上的梦中，都会梦见自己化身为强大的男子阿斯拉与敌军战斗，卢卡憧憬着与懦弱的自己完全相反的阿斯拉。

某一天，卢卡无意中帮助了被教团追击的少女伊利亚，他得知一直以来所做的梦其实是自己前世的记忆，也因此沦为了被政府和教团追击的人物，卢卡决心和拥有阿斯拉的恋人伊南娜记忆的伊利亚一起踏上旅途。

教团的大教祖玛蒂乌斯企图把统治世界的力量“创世力”拿到手。卢卡和伊利亚计划要抢在玛蒂乌斯之前把创世力拿到手，夺回自己平和的日常。在旅行的途中，他们与拥有前世回忆的同伴们相遇，卢卡感受着与他们前世的缘分，和他们一起继续旅行。



◀ 同样来自异世界的两人会产生怎样的互动。

在取回所有前世记忆的时候，他们将会迎来的命运究竟会是什么？

由于加入了孔威和裘裘两个新人物以及异世界的设定，原作的剧本也因此进行了修改，本作的剧情可以看做是一个全新的故事，同时也加入了不少新剧情。

▶原作的剧情得到完美的再现。





MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

和同伴们的羁绊是通往胜利的道路

在角色的参数页面里有“羁绊值”这么一个数据，羁绊值的设定来自原作。角色的羁绊值可以通过战斗中的相互支援或者 Skit 里出现的选项来提升，当特定组合的羁绊值达到一定数值的时候，将会触发角色之间的羁绊事件。

在原作里羁绊值还会影响到最终战前卢卡的对话。



▲Skit的选项会影响到羁绊值的增减。

饿着肚子是没法战斗的！

料理系统是“《传说》系列”的经典要素之一，收集料理配方和材料成为玩家们调查怪物资料、收集宝箱之外又一个新任务。料理多种多样，随着配方的不同，效果也不尽相同，恢复 HP、TP 或在下一次战斗中提升角色攻击力、防御力等。在本作的料理系统里有“料理等级”设定，随着料理的等级和角色料理等级的共同提升，制作料理的成功率也会上升。

收集料理配方可以从神奇厨师、迷宫的宝箱、和 NPC 交谈或和 Gread 商店交换取得，收集料理配方也将是一个大工程。

料理的食用方法和《薄暮传说》类似，在料理界面的四个方向键里设定打算食用的料理，在战斗结束后的结算画面里按下□＋方向键即可使用。非战斗时也能直接在料理界面里使用，一次只能吃一个料理。

“《传说》系列”近年来有个传统，就是将在作品里的出名料理做成实物销售，例如《圣恩传说》的麻婆咖喱、《无尽传说》的果汁浇饭，本作的名料理会是卢卡妈妈做的芝士汤呢还是热狗呢？



▶部分剧情会以Skit的形式出现。

Skit是《传说》不变的精髓之一

系列必不可少的小对话 Skit 系统在本作也不会缺席，由 Production.I.G 重新绘制的角色立绘别有一番风味。Skit 的触发条件多种多样，除了随着故事流程的进行出现的 Skit 之外，还有料理相关 Skit、角色本身相关的 Skit，以及上文提过的羁绊值相关 Skit。原作由于种种原因，只有部分 Skit 是有语音的，重制之后可以期待全语音 Skit。在画面左下角出现 Skit 对话提示时按下 Select 键即可开启对话。



▲系列Fans估计习惯了等身大小的蜜拉，而这样Q版造型的蜜拉也别有一番风味

斗技场永远是系列最佳乱入地点

系列必不可少的经典名物之一——斗技场，在本作也绝不会缺席。斗技场分为单人战和团体战两种类型，五战为一回合，挑战一回合成功后可以开启更高等级的下一回合。挑战一回合成功就可以拿到与这个回合难度相应的奖励，等级越高，战后获得的奖励就越丰富，当然敌人也会越来越强。输掉之后也不用怕 GAME OVER，只是会损失参加费用罢了。

斗技场的另一个用处就是让其他作品里的人物乱入进来，目前已公布的乱入角色是十五周年纪念作《无尽传说》的主角之一蜜拉＝马克思威尔。大概是因为蜜拉的声优泽城美雪在本作也有参演其他角色的缘故，这么说来，同样是《无尽传说》的队伍成员而且也参演本作的杉田智和的角色也有可能乱入？



▲目前已公布的四个角色的新Cut in之一，前世是圣剑的斯帕达会有怎样的Cut in呢？

《圣洁传说 R》的战斗系统从原本的 DS-LMBS 调整为 DI-LMBS，采用传统的消耗 TP 来释放术技。虽然原作是受到了种种机能上的限制，不过不代表游戏素质差，《圣洁传说 R》继承了原作的爽快度，将会在 PSV 上大放异彩。利用 PSV 的机能，在战斗中只要通过碰触非操作角色的头像，即可指示角色施放术技来对玩家进行支援。

在战斗中，储备角色的 OVL 槽至满值，按下 L 键即可进入 OVL 爆发状态，在这个状态下的攻击不会有硬直也不会被打断，术的咏唱时间也会缩短。而在 OVL 状态下再次按下 L 键即可发动角色的秘奥义。除了和角色前世关联的秘奥义之外还追加了角色单人的第二秘奥义，新秘奥义的 Cut in 由 Production.I.G 绘制，自然也少不了裘裘和孔威的秘奥义，似乎和卢卡等人前世无关的两人会有怎样的第二秘奥义呢？

在 DS 版已经公布的秘奥义这次也改头换面，由 Production.I.G 重新绘制 Cut in，实现前世与现世的双重共演。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

全新的战斗系统降临！

除了加入配合PSV技能的碰触指示系统之外，《圣洁传说R》还新加入了另一个系统——圣石系统(Rave System)。

在战斗画面左上角有一个圣石槽，圣石槽可以同时装备四个圣石能力，入手圣石能力的方法只有去城镇或村子里的Gread商店购买。类型多种多样，购买中意的圣石能力能够于战斗中的影响玩家的表现。

发动圣石能力的方法是通过战斗中的攻击或连击来储备圣石槽，圣石槽分为LV1至LV4四个等级，每个等级的圣石槽装备对应等级的圣石能力，当圣石槽累计到一定程度时就会发动对应等级的圣石能力。



▲在圣石槽里装备对应等级的圣石能力。


▲左上角的圣石槽积满一个阶段时就能够发动该阶段的圣石能力，同时进入下一阶段的积累。



角色特有的能力在本作以"Style"的形式存在，熟悉系列的玩家不会陌生，没错，就是《无尽传说》的百合宝珠系统和系列特有的Skill系统换了个名字说法而已。

Style可以通过在战斗后获得的AP(能力点数)习得，当中包括提升角色基本能力，也包括缩短咏唱时间等附加效果。Style的能力数量会随着故事的进行而逐渐增加。

◀能力的习得页面看起来有点像《连连看》，习得能力的同时还能得到HP、TP上限增加等奖励。



全新的过场动画！全新的视觉享受！

由Production.I.G制作的OP动画和过场动画一直都是系列Fans的心头爱，作为完全重制版的标志之一，Production.I.G为《圣洁传说R》制作了大量全新的过场动画，看起来如同全新的作品一般。

在283期曾介绍过，本作除了DS版的主题曲《Follow the Nightingale》之外，还另外收录了KOKIA演唱的新主题曲《New Day, New Life》，不知道OP动画会不会也是两种版本。

《传说》系列最新动向

传说祭2011的DVD于12月初发售，当中收录了传说系列历代名场景、来自各作主角的互动短剧等传说Fans倾心的内容。原本预定参加本次Event的木村亚希子(主角卢卡的声优)由于生病缺席，由同一事物所的サエキトモ代替出演，サエキトモ饰演的卢卡非常值得一看，尤其是被人叫去买热狗时的窘迫样子。

在DVD发售前一个星期，Bandai Namco Games官网公布了明年传说祭的最新消息。举办时间为2012年6月2日至6月3日，为期两天，场地从pacifico横滨转移到横滨Arena，可容纳人数最多可达一万七千人。明年将迎来传说祭五周年，六月将在横滨迎来怎样的盛况，制作人们将会带来什么新消息，让我们拭目以待。

▶第一场次的短剧《Tales of Present》，《无尽传说》的主角首次在玩家们面前亮相



2012年传说祭的重点之一便是第六回"《传说》系列"人气投票，投票时间截止至2012年5月21日中午12时，投票单元分为综合人气榜、理想组合榜、理想兄弟姐妹榜和吉祥物人气榜四类。每人仅限一票，投完之后可以拿到对应投票单元的壁纸，壁纸内容是去年的人气投票的结果。

迎来了十五周年的"《传说》系列"，人气榜会有怎样的变动呢？《薄暮传说》的尤利·罗维隆还将继续蝉联冠军吗？新主力《无尽传说》和全新面貌的《圣洁传说R》将会有怎样的表现呢？让我们拭目以待吧。

预约特典&限定版最新消息公开！

本作的预约特典是《圣洁传说R》的Special Skit广播剧下载卡，和以往直接送广播剧CD的特典不同，本次特典的广播剧需要登陆PlayStation Store输入下载码来进行下载PSV的专用程序，广播剧就收录在其中。特典广播剧往往少不了来自其他作品成员们的乱入，本次广播剧的参演者除了本作的卢卡、伊利亚、莪莪、孔威之外，还有来自《深渊传说》的杰伊德(CV:子安武人)、来自《风雨传说》的凯乌斯(CV:高城元气)、来自《薄暮传说》的丽塔(CV:森永理科)和来自《心灵传说》的辛古(CV:柿原彻也)。

下载码除了收录广播剧之外，还有附加了角色语音的桌面时钟。



▲专用程序页面是Q版的刻尔帕罗斯，很难想象它和乱入斗技场的蜜拉是同一个声优配音。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

RESIDENT EVIL REVELATIONS



克拉夫

生物灾害对策部队BSAA的代表，同时也是吉尔、克里斯等人的直属上司，是一名心思缜密的指挥官。

生化危机 启示录	Capcom	动作射击
3DS Resident Evil Revelations		美版
2012年2月27日	1～2人	售价未定
对应扩张滑杆		对应玩家年龄：17岁以上

文 evilpig 美编 NINA

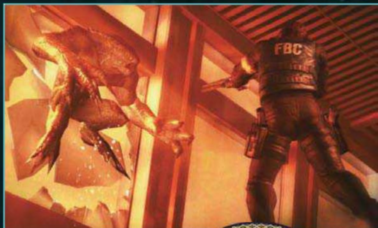
自《生化危机 启示录》公布以来就以精美画面一直受到广泛的关注，随着发售日的临近，厂商公布的资料越来越多，游戏的轮廓也越来越清晰，除了神秘感十足的单人剧情外，新加入的突袭模式看上去特色十足，耐玩度应该有一定的保证，这也让广大玩家增添了一分期待。

多线展开的故事，构筑完整的启示录！

从目前公布的消息来看，游戏故事主要从吉尔、帕克、杰西卡与克里斯等 4 名 BSAA 队员之间的视角展开，启示录的故事全貌也将由围绕他们所发生的事而逐步呈现。

事件的根源——特拉古利吉亚的恐慌

特拉古利吉亚曾是一个在地中海沿岸建设的人工海上都市，以太阳能供及能源的先进科技而闻名于世，也正因为这份知名度使其被恐怖组织 Veltro 盯上，在 Veltro 向这座海上都市投放生化武器后，特拉古利吉亚从此成为了一座死城，这次的恐怖袭击也被人们称为“特拉古利吉亚的恐慌”。在事件中挺身而出的正是 FBC，本作的故事似乎和这次恐怖袭击有莫大的关联。



▶帕克与杰西卡效力于FBC时曾投身特拉古利吉亚的战斗，游戏中似乎也有相关的章节，值得一提的事当时的杰西卡与现在性感的她相差不只是一丁点。



FBC

FBC 是由美国政府在安布雷拉公司倒台后，为了对抗生化武器在黑市的扩散以及生化恐怖袭击而成立的组织，全称为联邦生物恐怖主义委员会。

漆黑鬼船间蔓延的全新恐怖

故事的主要舞台是在过去受到旅客一致好评的豪华客船——女王泽诺比亚号，但由于经营不善而遭到废弃，在那之后世间就再没有关于该船的记录，而女王泽诺比亚号为何成为了鬼船再次出现在海洋上目前仍然是一个谜。



▶在欧洲雪山与总部失去联络的克里斯与杰西卡也将登陆鬼船，究竟发生了什么？





昔日的豪华客船处处隐藏着生化危机。



吉尔与帕克又会遭遇怎样的危险？

©CAPCOM CO. LTD. ALL RIGHTS RESERVED

全新场景，重返特拉古利吉亚！？

除公布的雪山、鬼船场景外，厂商近日还公布了吉尔与帕克重返特拉古利吉亚的信息，虽然生化袭击已经过去两年，但似乎特拉古利吉亚周边还残留着生化病毒的痕迹。



►特拉古利吉亚周边出现的生化生物，体型十分庞大。



▲众人身后的路牌显示着吉尔、帕克与克拉夫正前往特拉古利吉亚。



雷蒙德

于鬼船内在吉尔与帕克面前出现的谜之男人，进入鬼船的目的不明，冷酷的外表与锐利的眼神让人感觉他似乎是某个组织的特工。

战斗专用模式——突袭模式

除单人游玩的故事模式外，游戏还设有支持双人同时游戏，名为突袭模式的战斗模式，在这个模式中玩家的目标是冲破敌人的重重障碍，将场景中所有的金币逐一击破。





打造属于自己的角色与武器吧！

模式中支持武器的自定义，武器有等级的设定，单纯通过使用武器并不会提升武器等级，玩家只可以通过在突袭模式中获得更高等级的武器；每件武器都有技能插槽，通过装配技能可使武器性能大幅提高，但即使是同等级的同一种武器技能插槽的数量也可能不同，由此可见想得到强力的武器，“刷”是必不可少的。在这个模式中还可以使用很多本篇故事中不能操作的角色，比如雷蒙德、克拉夫等，每名角色都有两个特殊的技能，不同角色之间的技能也有所不同。另外，角色也有等级的设定，玩家不能装备高于角色等级的武器，而提升该角色等级的方式就只有使用该角色游玩并获得经验值。





摩根

FBC的最高领导人，因常以强硬的手段解决问题而屡遭恶评，但在FBC内部几乎没有人敢违抗他。



丰富多彩的敌人设计

在突袭模式中出现的部分敌人与故事模式相比，除了外貌特征有所变化外，在能力上也有可能会增强。

▼带有拳头标志的敌人攻击力很高，贸然靠近的话十分危险。





▲盾牌标记的敌人防御力超乎想象，而且体形与一般的敌人相比要巨大不少。



联机合作，其乐无穷

突袭模式除支持面联外，还可以接入网络进行联机，让世界中的所有玩家都成为同伴吧！

2011亚洲游戏展现场花絮及访谈



全城玩家热切期待的圣诞盛事

亚洲游戏展（Asia Game Show，简称AGS）于2011年12月23日（星期五）在香港湾仔的会议展览中心展览厅5F揭幕。Sony Computer Entertainment Hong Kong Ltd (SCEH) 作为最大的参展商，在开幕前一天(22日)安排传媒导赏团，介绍游戏展首卖的大热手提游戏机PlayStation Vita (PSV)，并首次公布PSV与香港电讯商的3G合作计划。PSV可让玩家透过3G及Wi-Fi服务随时随地对战，还内置社交热门应用，是本次合作方案的大众焦点。

文 狼来了&酷洛洛 美编 NINA



▲one2free成为PSV香港区流动宽频服务的指定合作伙伴。SCE Asia的总裁安田哲彦先生及香港移动通讯有限公司产品服务总监庄礼基先生出席于亚洲游戏展会场的揭幕活动。

23号早上10点，AGS正式盛大揭幕。昂然步入第十届，今年主办机构亚洲游戏控股有限公司特别邀请了四位重量级嘉宾出席开幕仪式，包括香港特别行政局商务及经济发展局局长苏锦梁太平绅士、香港生产力促进局资讯科技业发展部首席顾问招亮辉先生、Sony Entertainment Asia的总裁安田哲彦先生以及Sony Entertainment Inc的总裁Mr. Andrew House联同亚洲游戏控股有限公司项目及活动统筹总监陈依慧，主持亮灯仪式，他们一同按下了寓意十年光辉的闪石水晶，见证此游戏界盛事的发展，并正式宣布为期四天（12月23日至26日）的游戏展正式开幕。场外人龙不绝，井然有序，不少玩家早已通宵排队，排在队首的《UCG》读者更于两日前开始排队轮候，希望第一时间抢购数量有限的PSV、游戏、点数卡以及精品周边等等。

陈依慧在开幕式上表示：亚洲游戏展举办至今已经十年，是本地新生代的“集体回忆”，无论是80后、90后，也总会在12月的下旬抽空来逛展览，实在是香港年度的瞩目盛事之一。他还说：“香港是世界创意产业重镇，创意产业在国际上排名第三。今年游戏展主力提倡本地创意，希望进一步推动本地游戏创作文化，以及孕育本地出色的游戏创作人才，邀请更多本地游戏开发商参展，占全部参展商的一半以上。”“网络游戏、动漫电影、文化艺术，是推动本土文化及创意产业的三个主要支撑点。香港游戏业的发展潜力不容小觑，如近年女性玩家的增长达20%，加上年青一辈勇于为游戏业带来创新，可望令香港成为网络游戏开发商的基地。我们身为本地游戏界的一份子，看到年青新力军的朝气及坚毅所带来的成果，实在令人鼓舞。”

场内由SCEH特备了多项有趣的活动及精美礼物，包括以撮合中港宅男宅女为主题的“爱情宅急便”活动、由日本引入的高科技产物——280寸“超真实3D巨幕”体验，以及“PlayStation慈善拍卖会in AGS”，还推出珍藏版《迈克尔·乔丹1884-85年复刻版球衣》及限量版《MHP3rd x MGSPW》T恤等精美周边，务求打造出与别不同的游戏展，令不同喜好的游戏迷们都可边玩边买边观赏，享受非一般节日乐趣！SCEH市场部总经理项明生先生也表示：“SCEH每年都绞尽脑汁，加入崭新的活动元素及精品，为机迷带来无限惊喜及新鲜感。会场内准备了过百款游戏供入场人士试玩，务求满足所有Game迷的视、听、触感，在四日活动中尽兴而归。”

▼截止至12月22日下午6时，超过250名玩家排队订购PSV，首名排队的人在12月20日晚上开始排队，SCEH董事及总经理项明生为排队的人送上坐椅及暖手套，详细的内容请参看本期光盘和我们的网站。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net



焦点直击



■7/80后童年的珍贵回忆，还记得你玩的第一款红白机游戏吗？



▲曾经的经典，陪伴我们度过了无数美好的时光。

PSV专区及格斗擂台区

作为媒体，我们在展会正式开始前抢先一览全场面积最大的 PS Vita 区，区内提供超过 25 款游戏的试玩，场内新一届的 PlayStation Girl 穿上最新的制服，为玩家介绍今年各款热卖的游戏产品、会场限定赠品等相关咨询，媒体可通过 PS Girl 身上的二维码，了解到 SCEH 推出的最新优惠及消息。今年新设的格斗区则以独特的格斗舞台为亮点，并请来两名世界级的格斗高手到场与国内玩家现场对战，他们分别是来自日本的 MAGO 和来自台湾的 Gamerbee！该区云集了多款大热格斗游戏，包括明年 3 月推出的《街头霸王对铁拳》、焦点作《格斗之王 X Ⅲ》、《灵魂能力 V》及《铁拳 混合版》，让玩家仿如置身格斗场。仿真度极高的格斗擂台每日上演强者挑战赛，连续战胜 MAGO 和 Gamerbee 的玩家可以得到一台全新的 PS3 薄机作为奖励，不过直到活动结束都没有人完成这项不可能的任务。

亚洲游戏—光影十年

《亚洲游戏—光影十年》的集体回忆展览区设在会场的左下角，玩家们可以进入这条时光隧道，让一众电玩爱好者回味以往曾风靡全球的游戏机，与大会一同见证游戏文化的变迁及集体回忆“那些年”玩游戏的趣味！主办单位在现场安排多台极具集体回忆的游戏机，其中包括 80 年代初由任天堂推出的初代液晶画面手提游戏机 Game&Watch、1983 发售的 FC 系列、1988 年 SEGA 推出的 MegaDrive（简称 MD）、89 年的 GameBoy 系列、90 年 SNK 的 NEOGEO 卡带游戏机等等，供玩家们参观、拍照留念。

特约嘉宾

今年大会邀请了 Twins 担任大使，并于活动开幕前的一日，邀请港台美女 Cosplay，出席格斗擂台的揭幕礼。香港代表有前港姐何傲儿 (Lily)，Lily 扮演春丽；身材出众的台湾嘉宾“电玩三正妹”，其中包括“I 级正妹”马友蓉 (Yoyo) 所扮演的不知火舞、部落格女王辛明员扮演的毒药以及有着翻版陈妍希之称的曾妍希所扮演的 Alisa，众人以知名格斗游戏《街头霸王》、《铁拳》及《拳王》的角色 cosplay，登上格斗擂台大打出手——即场试玩格斗区里的游戏，为亚洲游戏展预演造势。

台湾三正妹首次到港，一连四日游戏展均现身会场，此次是三人专程为参加 25 日举行的 PlayStation Girl 选举远道而来，期间她们更扮演成不同的游戏造型与宅男合照，为了维持现场秩序，索尼安排了员工贴身保护三位美眉。



◄港姐何傲儿一身春丽的装扮，造型靓丽。



►电玩三正妹，真人要比照片惊艳得多，她们所到之处全被玩家围得水泄不通。



▼两位香港的可人儿，她们为本次的展会专门录制了全新的主题MV《上阵》。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net



▲基金会的工作人员用特制的颜料为每一位捐款的善心人士画上精美的花纹。



▶女性专区也欢迎小朋友试玩。看到自己的孩子玩得起劲，这位大妈终于按捺不住亲自上阵。

女性游戏专区

在女性游戏展区内，大会准备了 50 多台特色的扭蛋机，而展览期间每天首 100 位入场的女士，将获赠可爱造型的扭蛋。同时，场内特别设有 Cosplay 化妆区，有专人悉心帮女玩家打造自己喜欢的 Cosplay 造型，让她们一尝当 Cosplay 表演者的滋味。举办方了解女玩家爱美的天性，故此在创意潮流区 (Market Place) 内售卖各式各样的奢华精品，让她们可以为自己的手机或游戏机换上闪闪的新衣。大会于现场特设《女性游戏专区》，推广本地消闲游戏，更安排了一群帅哥于区内手把手教学。

特设小母牛慈善基金会

SCEH 今年推出 100 套的《$6,000 圣诞爱心包》，政府鼓励市民将派发的 6000 元到游戏展良心消费，SCEH 捐出全数款项给国际小母牛香港分会，《$6,000 圣诞爱心包》预计为小母牛筹得港币 60 万元。小母牛爱心大使伏明霞小姐出席了 22 日的支票颁赠仪式，由 SCE Asia 总裁安田哲彦 (Yasuda Tetsuhiko) 颁赠支票。



▶游戏展推出包括PS Vita及PS3主机的《$6000圣诞爱心包》，限量100套，款项全数捐赠小母牛，图为爱心大使伏明霞出席活动接受支票颁赠仪式。

亚洲游戏展小姐选举

每年最令男机迷引颈以待的，是场内举行之亚洲游戏展小姐 (PlayStation Girl) 选举。今年有十位美女竞逐殊荣，她们经过一连串才艺表演、问答环节 (考验对游戏的认识) 以及拉票环节，争夺后冠宝座。由于本次决赛是在 AGS 的最后一天 (26 日) 举行，因此人气略显不足，不过佳丽们的靓丽外形仍然是游戏展中一道清新的风景线。



▲数位美女云集一堂，为博得人气施展浑身解数，摆出各种POSE供媒体拍照。

▼各位获奖美眉的特写，恭喜她们赢得AGS 2011 "亚洲游戏展小姐" 的比赛。

精采的Cosplay Catwalk Show



另一个 ACG 朋友们不可错过的活动，是欣赏一众 Cosplay 爱好者精心打扮的 Catwalk Show。来自五湖四海包括深圳、广州、上海、杭州、武汉、北京等地的 Cosplay 发烧友，今年化身成不同的游戏主角造型，与观众合照。为了支持 Cosplay 文化交流，大会举办《Cosplay 合拍赏》的快摄比赛，让一众入场男女机迷拍下精采的 Cosplay 及上载至大会指定网页，人气最高的 Cosplayer 有机会成为平面模特儿，成为 Cosplay 界代言人。



■《最终幻想 零式》的Cosplayer们，装备齐全，原作角色造型的还原度相当高。



■来自《火影忍者》的佐助和鸣子？右边的这位Coser身兼数职，扮演完鸣人还要换装成别的动漫角色。



■Cosplay化妆专区，人数多而不乱，各位Coser都自觉地在指定的范围内准备，完全没有人破坏现场的秩序。

MooBooks 杂志铺发布 | www.moobooks.net

访谈篇

由于字数的关系，文中将略去客套的话，制作人姓名和部分游戏使用简称。

PS Vita开发小组



最早接受我们采访的是索尼商品企划部企划2课的课长若井宏美小姐，以及第二事业部 软件开发部的部长岛田宗毅先生。

UCG：PSV有一个特殊的拍照功能，可以将看起来像笑脸的物体拍摄进去，然后在PSV里变成一个笑脸头像，这个概念是怎么来的呢？

若井：您说的应该是Welcome Park里的Hello Face功能，之所以有这个功能是因为开发小组在开发PSV的时候，看见了大量有类似功能的网页，于是就把这个功能做到PSV里了。

UCG：请问PSV今后是否会对应电视输出？电视输出对于很多玩家来说都是十分方便的功能。

若井：目前PSV还没有这个功能，我们仍在考虑是否要引入，希望玩家在玩到PSV后能将意见反馈回来，然后我们再做进一步的打算。

UCG：为什么要以新的名字来定义PSV，而不是将PSV作为PSP的后续版本，比如PSP 2之类的呢？

若井：Vita其实是拉丁语，翻译成英文后的意思是“life（生活）”，我们希望这台掌机能跨越游戏的界限，融入到人们的日常生活中，让玩家随身带着它。另外因为它给人一种技术革新的感觉，所以才用全新的名字来定义它。

UCG：有考虑过和其他厂商，比如Face Book、新浪微博之类的社交平台合作吗？

岛田：PSV目前也有类似的社交平台，但最初只考虑了一些在全球范围内知名度比较高的，不过在日后会针对各个地区开发出对应的应用，比如在日本本土就会和NicoNico动画合作，我们会积极地将当地最受欢迎的相关程序放到PSV里。

UCG：是因为玩家的需要还是受到手机的影响才加入触摸屏的功能呢？

岛田：作为一台掌机，我们更重视的当然是摇杆、方向键和按键，而将“触碰”这个理念加入到PSV中是因为觉得如此一来会锦上添花，所以才做进去的，和手机并无直接的联系。至于背触功能，在索尼最初的开发研究会议上就已经提出了这个概念，上层也对这个提议作出了正面的回应，所以也一并加了进去。

UCG：PSV有没有对应PSP REMASTER计划的游戏？未来有没有相关的计划呢？

岛田：PSV和PSP其实本身是具有兼容性的，玩家可以通过PSN将一些PSP的游戏下载到PSV上游玩，目前预定在亚洲范围内会有100个左右对应PSV的PSP游戏。

UCG：目前有玩家在玩游戏的时候出现死机的情况，请问这个是游戏的问题还是机器本身的问题？会通过升级补丁来解决吗？

若井：在运行特定游戏的时候确实会出现死机的情况，我们已经和游戏的厂商针对这一问题作出了补救，日版的升级补丁已经放出，但港版的目前还没有，不过也会尽快放出的。

UCG：PSV以后会支持浏览Flash的相关内容吗？

岛田：我们目前已经尝试和Adobe洽谈这方面的合作，但还没有推进到详细的合作方案这一块，不过我们双方都非常配合对方，相信不久后就会有相关的内容发布。

UCG：以往PSP推出过很多款讨人喜欢的颜色，请问这次PSV会和以往一样推出多种颜色的版本吗？

若井：关于颜色的问题我们还在考虑当中，在场的各位觉得什么颜色比较合适呢？（笑）

UCG：红色、绿色、白色等等。

若井：（笑）感谢大家的意见，我们会参考大家的意见继续进行开发的工作。

UCG：请问两位都喜欢玩些什么类型的游戏，有在玩PSV已发售的游戏吗？

岛田：我个人比较喜欢运动型的游戏，比如足球。至于PSV的游戏，目前在玩《真·三国无双NEXT》。

若井：我偏向于角色扮演类的游戏，之前一直在玩《啪嗒嘭3》，PSV推出后就在玩《小小变异者》。

UCG：开发PSV网络部分的功能时，有什么特别看重的地方么？

岛田：首先当然是可以连接上PSN，除此之外还加入了一些定位的功能。而3G功能的支援方面也是我们重视的一块，我们将和各地提供3G网络的运营商合作，这对我们来说也是将来的一个挑战。

UCG：PSV的账户绑定机器，不能像PS3那样一台机器设立多个账号，换帐号时需要格式化机器，在DLC等方面可能会对使用者造成不便。比如日版和港版的DLC内容不兼容，又或者是只有日版的DLC而没有港版的。

岛田：有日版没港版的情况其实是极少数的，反过来说也有个别港服才提供下载的DLC，而日服则没有。

若井：回到账户的问题，PS3的定位是让全家人一起玩，所以会同时拥有多个可使用的帐号。而PSV的定位是个人的私有物，所以只对应一个属于您自己的个人帐号。

UCG：有考虑过PSV一机多帐号的可能性吗？

若井：（严肃）暂时还没有这方面的打算。

UCG：以后会陆续加入新的机能吗？如果会的话，将通过何种方式更新？

若井：当然会，但具体的更新方式要取决于加入何种机能，可能会通过网络补丁更新，某些功能可能还需要后续版本的机器来支持。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

《未知海域 黄金深渊》制作人Victor Harris



《未知海域 黄金深渊》是PSV首发游戏中最让人期待的游戏之一，游戏的故事背景将设定在初代《未知海域 德雷克的宝藏》的故事之前。"《未知海域》系列"是索尼PS3平台独占的大作之一，而该系列作为PSV首发护航作品出现在首发名单中，完全可以说在情理之中。因为本次登陆的是携带版平台，游戏的开发小组也变更为了索尼的Bend工作室（PSP版《抵抗 惩罚》的制作小组），Bend表明本作将更加强调探险部分而减少枪战的内容，让玩家有更多探险的体验。这次的亚洲游戏展有幸请来《黄金深渊》的制作人——Victor Harris先生作为会场的嘉宾并接受我们的采访。

UCG：由你们工作室制作的"《未知海域 黄金深渊》"的下一部作品目前已经在开发中了吗？会登录PSV、PS3又或者是PS4的哪一个平台呢？

Victor： 其实目前已有后续作品的计划，但暂时还不能公布，相信本作会帮我们工作室赢得大家的赞誉。

UCG：请问本作为什么没有联机的部分，是否会通过DLC来追加联机的内容呢？

Victor： 我们Bend工作室的制作人其实并不多，顽皮狗那边有近200个制作人，而Bend的话只有40多个，因此《黄金深渊》作为PSV平台上的第一部作品，我们希望能将精力全部集中到单机的部分，务求令游戏做到最好，而目前也没有其他关于联机部分的计划。

UCG：相比起PS3版的《未知海域》，有哪些是因为机能的限制而无法做到PSV上的内容吗？

Victor： 我们不主张玩家将PSV和PS3的《未知海域》拿来做比较，因为它们完全是两个不同的游戏，比方说PSV版有触摸功能供玩家在游戏里去完成一些解谜的动作，这一点PS3版就无法做到，毕竟作为PSV平台的第一个游戏，两者之间肯定会有一些不同之处的。

UCG：您希望《黄金深渊》达到什么样的销售成绩呢？

Victor：（笑）我希望每一个买PSV的玩家都买一张《黄金深渊》。

UCG：本作的开发用了多长的时间？

Victor： 接近两年吧。

UCG：玩家们都觉得从初代《未知海域 德雷克的宝藏》到《未知海域2 纵横贼道》的进化非常大，如果Victor先生制作《黄金深渊》续作的话，画面等方面会有提升的空间吗？

Victor： 如果出续作的话，各方面的提升那是必然的，但我们对目前PSV平台的《黄金深渊》已经非常满意，所以续作的目标将会定得更高。

UCG：如果出续作的话，PSV版的剧情会和PS3版的有更多的关联吗？

Victor： 大家都知道本作的剧情在初代《未知海域 德雷克的宝藏》的故事之前，《黄金深渊》只是德雷克多次冒险中的其中一次，我们也希望能在未来的日子里将更多的故事带给玩家。

UCG：《黄金深渊》会在PSV平台上成为一个独立的系列吗？

Victor：《未知海域》将来还会在PS3和PSV平台上登录，除此之外还会推出相关的小说、漫画等周边，我们会尝试通过更多的媒介去表达《未知海域》的故事。

UCG：人们总把《Uncharted》系列和电影《Indiana Jones》做比较，您觉得两位主角——德雷克与印第安纳琼斯之间有哪些相同之处？

Victor：《印第安纳琼斯》是一部出名的动作历险大片，琼斯是一个冒险英雄，德雷克和他的相似之处在于他们都会为了完成自己的目标而将生死置之度外，永不言弃。

UCG：2011年里您最喜欢的游戏是？

Victor： 当然是《未知海域》啊（笑），如果不把它计算在内的话，我会选《蝙蝠侠 阿克汉姆城》，之前用了两年时间来制作《黄金深渊》，现在终于有长假来慢慢品味这个游戏。

UCG：Victor先生你常拿着一个硬币在手上，是不是因为受到《蝙蝠侠》里双面人的影响呢？

Victor： 这个硬币对我来说相当于一个幸运币吧，我自己本身也很喜欢双面人这个角色，当我遇到难以选择的事情时，有时候也会通过掷硬币的正反面来下决定。

UCG：《未知海域》这个系列的本身就很有电影的味道，是否考虑过将其电影化呢？

Victor： 其实我们已经在准备拍摄《未知海域》的电影，但角色的人选和故事的内容还没确定，估计在未来几年内才会公布相关的信息。虽然德雷克的人选还没确定，但肯定是一个身体强壮的人，因为在拍摄的时候需要他的协助，做出大量的动作捕捉来放到电影或游戏里以提升真实感。

UCG：听说Victor先生对中国的文化挺感兴趣的，那么会考虑将次作的舞台定在中国吗？

Victor： 我们时常去发掘一些可以用在游戏里的场景，而中国是一个历史悠久，并有着各种传说的国度，挺适合作为游戏的舞台，将来很有可能来这里取景。

UCG：相比起普及度较高的PSP，在PSV平台开发游戏的优势在哪里？

Victor： PSV作为PSP的升级版本，多出了一个右摇杆，玩家的操作体验肯定比PSP的要好，在画面方面当然是只升不降的，像《未知海域3》已经是PS3上的第三部品，顽皮狗为此也用了几年的时间来开发游戏引擎。我们的工作室也一样，如果将来有新的作品，它必然会越做越好的。

■作为Bend工作室的老大，Victor Harris先生可谓霸气十足。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

《街头霸王》及《铁拳》系列制作人小野义德、原田胜弘

来自 Capcom“《街头霸王》系列”的制作人小野义德和来自 NBGI“《铁拳》系列”的制作人原田胜弘，他们的合作已不在少数，本次来到亚洲游戏展自然是为了宣传两人分别负责开发集两大格斗系列于一体的《街头霸王对铁拳》和《铁拳对街头霸王》。在现场的活动中，小野义德充分地发挥了自己独有的搞笑天赋，幽默的演出令观众们欢乐不已。而原田胜弘牺牲色相大胆“女装”的场面也让人捧腹大笑。两人更一度因为太投入现场的活动而延误了采访的时间，真是让人不得不怀疑他们有没有好好的在做游戏（汗）。在访谈的期间，他们也一如既往地打岔卖萌，使得访谈更像是玩家之间的交流。



■相比起活跃的小野先生，时常带着墨镜的原田先生就显得“安稳”得多。

UCG：请问《街霸对铁拳》的登场角色是以什么为原则选出来的?

小野：根据我的喜好。

UCG：那为什么你最喜欢的布兰卡没有登场呢?

小野：其实我本来想告诉你我是开玩笑的，但是你一本正经地相信了我的答案，所以我现在在想应该怎么回答你好呢。大家都好严肃啊，如果我开玩笑后不立即告诉大家我在开玩笑的话，那是不是就已经被写到报道里面去了呢（笑）。《街霸》这边主要是让一些平时大家耳熟能详的角色登场，我们在美国公布了要做这个游戏之后，不少玩家都通过网络给我留言，说想让自己喜欢的角色登场。至于《铁拳》的选角其实也是由我自作主张，基本没有管原田先生的意见。那个，大家如果觉得好笑的话可以笑一下啊!

原田：我们接触过很多媒体，感觉中国的媒体是最严肃认真的，其实大家可以不用这么拘谨，你们真的不打算笑一个吗?

小野：如果我现在脱裤子会让大家觉得好笑的话，我会脱的噢，我真的会脱的噢！我要脱了哟！（此时主办方适时出面制止了小野先生接下来的举动）

UCG：《街霸》和《铁拳》都是非常成功的格斗游戏，为什么会有将他们做到一块儿的想法呢?

小野：先开个玩笑，是为了赚钱!

原田：其实我们一起合作还要给许多类似授权费用的杂费，没有两个游戏合作就能牟取暴利的这种说法，所以初衷并不是为了赚钱。

小野：从《街霸Ⅲ》到《街霸Ⅳ》经过了十年的周期，期间“《铁拳》系列”却一直在出新作，让人觉得《铁拳》的进度已经超越了《街霸》，看到这种势头，我就和原田先生商讨说不要让这股热潮停下来，聊着聊着就聊到了合作，于是就产生了将两个游戏结合到一起的想法，希望会有更多的粉丝来支持我们!

UCG：大家都知道《街霸》和《铁拳》的是完全两种风格的游戏，那么在制作《街霸对铁拳》时，平衡性方面会作出如何的调整?

小野：这是个经常被人提及的问题，实话说我本人并没有特别在意游戏平衡性的这个问题。当我从原田先生那里将《铁拳》的角色“借”回来之后，我就把他们当作自己创作出来的角色，所以不会有因为他们是别人游戏里的角色所以要作出特别调整的想法。话虽如此，但并不等于我无视了《铁拳》角色的风格和粉丝的意见以及诉求，在合作之前我已经从原田先生那边深入了解过《铁拳》这个系列的特点，然后再着手开发游戏，所以最后会做成怎么样，我个人是非常期待的。那个，我说原田先生你是不是睡着了?（推）

原田：（迷糊）啊? 什么? 哦，我没有睡着，只是稍微分神了一下，在想刚才会场上那两个可爱的女生的……

小野：这算哪门子的采访啊！太差劲了！拜托各位千万不要写进去啊!

UCG：可否透露一下PSV版与PS3版《街霸对铁拳》有什么异同点呢。

小野：不~告~诉~你~哟~

原田：PSV版的游戏会应用到背触板的功能。

小野：如果用背触板的功能，也许可以做出一些“肮脏”的动作噢~怎么大家的反应好像不大期待似的? 可能各位觉得我在开玩笑，不过其实我是认真的！比方说用背触碰一下风间飞鸟，她就会作出一个惊讶的动作并发出“啊~”的声音（模仿飞鸟的样子）。

原田：看来大家还是不相信啊，小野先生，那我们真的把这个做进去吧。

UCG：听闻本作会对应PSV的near功能，那将会用这个功能来做些什么呢?

小野：那个，其实我是上周在日本买到PSV后才知道原来有near这个功能的，所以已经来不及做到游戏里了。大家不要让索尼知道这件事啊，所以请在报导里写我们会积极使用这个功能吧（笑）。

UCG：《街霸》和《铁拳》两边的玩家对本作都有什么样的评价呢? 会不会都认为这个游戏两头不着岸呢?

小野：确实有不少玩家是这样反映的，就像《铁拳》的死忠玩家在看到合作的游戏后，首先肯定会惊讶，随后也许还会生气，质问制作人为什么弄个这样的玩意儿出来。其实在制作这个游戏的期间，我们一直有因为玩家的声音而对游戏进行调整，并尽量将试玩版投放到像AGS这样的展会中，让喜欢两个游戏的玩家去尝试并将意见反馈给我们。到现阶段，一些核心的玩家虽然已经接触了本作，但还未能完全接受这个游戏，我们会加大努力让两边的粉丝都喜欢上这个游戏的。因为游戏还没有发售，两边的玩家目前还处于观望状态，所以很难全面地回答这个问题。不过原田先生已经在许多地区做过回访，相信他能更好地解答。

原田：角色登场数超出了玩家们预期的数量，所以这方面算是比较满意的。作为一个全新的游戏，本作里既有铁拳的规则，也有玩街霸的感觉，因此两边的玩家持有不同的意见是很正常的事，如果能吸引到一些原本不玩格斗游戏的玩家来尝试本作的话，那就已经算是一个成功了。

小野：话说本作故事的剧情还被原田先生称赞过呢（得意）。

原田：瞎说，没有的事，我个人认为《街霸》的剧情真不是一般的烂，因为大家本来就对剧情没有什么期待，所以也没有玩家对剧情有过意见，

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net


■普通媒体


■文艺媒体


■2X媒体

本作也是这种情况。相反《铁拳》的剧情就经常成为大家的话题，建议各位回去看看《街霸Ⅳ》的片头和结局，你就会发觉这个游戏的剧情要多烂有多烂。

小野：其实原田先生本身是很喜欢《街霸》的剧情，只是因为羞涩所以才故意说成这样。

原田：瞎说！《街霸》这个游戏确实做得还不错，但拜托不要再跟我提剧情了。

小野：当初将《街霸》的剧情发给原田先生看的时候，他就打电话过来说这个故事写得跟垃圾似的，还质问是谁创作的剧本。而我一边在听原田先生骂剧情，一边告诉员工们说原田先生在称赞我们的游戏和剧本，所以至今那位撰写剧本的人都一直以为原田先生是喜欢他的剧本的。

原田：改天我写封信去告诉他事情的真相吧。

UCG：《街霸对铁拳》已经有相当的完成度，而另一款《铁拳对街霸》却没有太多消息，请问原田先生能否透露一些相关的情报？

小野：（插嘴）你提的这个问题完全没有意义啊，要说为什么的话，那是因为他（指着原田先生）连一页的计划书都还没开始写。

原田：情况还不至于像小野先生说的这么差，前段时间我就在网上向玩家们咨询意见，比如希望哪些角色登场等等。

小野：这和你完全没有开始写计划书有什么区别吗？

UCG：两位觉得格斗游戏还有什么地方可以革新的吗？

原田：这个问题很难回答呢，不过肯定还有进化以及革新的空间，问题就在于玩家是否能跟上进化的脚步以及革新的内容是否有趣。

小野：在这方面我们都想有一个很大的突破，但目前还有很多细节方面的问题在处理，不少问题都影响着进度，必须优先解决掉，否则进化就会受阻于这些小问题。

UCG：《街霸对铁拳》是否会出加强版呢？

小野：是否会出加强版，有很大一部分原因是取决于玩家的意愿，目前还没有考虑出加强版，但版本升级倒非常有可能。

UCG：明年即将发售的《灵魂能力Ⅴ》(Soul Calibur Ⅴ，简称SC5)，听闻原田先生也参与了游戏的开发设计，请问具体是负责了哪些部分呢？

原田：首先我想说《铁拳》和《灵魂能力》是两个完全不同的游戏，至于《SC5》的开发我基本没有插手，我主要负责游戏系统上的技术支援，除此之外还负责向玩家收集意见，以及整体开发上的一些支援工作我都会参与其中。我希望《灵魂能力》做出来后会是和《铁拳》完全不同的游戏，因此如果遇到一些冲突我还是会给出否决的意见。

小野：（嘀咕）NBGI真可怕……

UCG：下载内容方面，会追加下载角色或先放出体验版吗？

小野：体验版的话有点难度，因为我们很难决定让哪些角色在体验版里登场，如果玩家在体验版中没有看到自己喜欢的角色，那么反馈回来的意见也许不够全面，所以我们更倾向于在各地开展试玩会。反正原田先生那边的《铁拳对街霸》完全没有进度可言，将来在他累死累活开发游戏的时候我再慢慢想DLC的内容来打发时间好了（和媒体一起大笑）。

访谈进行了40分钟后，小野先生由于有其他的安排，所以现行离场。在场的大部分媒体都一并离去，只剩下我们杂志以及另一家媒体留了下来对原田先生作进一步的采访。

UCG：之前小野先生说他不会太在意《街霸对铁拳》的平衡性调整，那么原田先生对此有什么看法呢？

原田：在游戏开发的过程中，99%的开发都由小野先生他们来负责，我只是负责把我们这边的资料和数据交给他们，不过他们会以一个月为周期，将开发的进度告诉我们。简单来说就是我们把授权交给了Capcom那边的人，假如我们提出太多意见的话，那么小野先生那边也许就难以发挥自身的想象力，也未必能将原本打算做的做出来，因此我们不会过于干涉他们的工作。

UCG：电影《铁拳 血之复仇》里登场角色约有10人左右，这个阵容似乎不能满足广大粉丝的需求。以后是否会推出包含更多角色在内的电影呢？

原田：这个问题其实我本人也有和写剧本的那位同事聊过，一开始我们有考虑过让更多的角色登场，但假如全部角色都要出场的话，系列的50多个角色每个出场1分钟就将近1个小时了，如果放在一部时长在1个半小时至两个小时之间的电影里，那么影片就很有可能无法将结局交代清楚了。所以我们最后还是决定只让一部分角色登场，其余的角色也许会在其他的电影里分批出现。

UCG：冒昧的问一下，这部电影的剧情似乎表现平平某些地方甚至还有点强差人意，原田先生是怎么看的呢？

原田：其实最初看到这个剧本的时候，我马上就冒火了，认为这种剧情让粉丝们情何以堪。写剧


■两位制作人都对合作的游戏报以非常高的期望，预祝他们成功！

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

本的佐藤先生就告诉我，作为一部电影来说，一般在结尾处都必然有高潮部分，比方说有一个最终BOSS，你将他击败后就迎来结局。我听过之后也觉得是这么一回事，这部电影在不怎么接触《铁拳》的人群中还是有不错的反响的，这也正是我们所希望的，能向更多的Light user推广《铁拳》这部作品。

UCG：在电影里，有一幕是凌晓雨裹着浴巾并让头发自然垂落下来的，有考虑过将这个造型收录到游戏里面吗？

原田： 这一点我都完全没有想过，没想到这个造型的人气这么高，我会郑重地考虑这个建议的。

UCG：《铁拳TT2》已经正式稼动了，是否考虑过将其移植到家用机呢？

原田： 其实我们已经开始了相关的移植工作，同时也想为街机版的游戏进行一次升级，这两项工作目前都在同时进行，非常忙啊！

UCG：每一作家用机版的《铁拳》都会收录一个迷你游戏，请问《铁拳TT2》的小游戏会做成什么样的呢？

原田： 原本是为了让玩家享受更多的乐趣才加入小游戏的，而目前还没决定是否在《铁拳TT2》中加入，不过我们会考虑的。

UCG：关于《铁拳对街霸》，听说本作是3D游戏，那么将会如何处理《街霸》中角色的飞行道具呢？

原田： 躲避飞行道具的方式会有好几种，首先是跳跃，但这种跳跃应该和《街霸》中的不同，其次就是通过横向移动来躲避，目前还打算做一些抵消飞行道具的相关行动测试，虽然具体的测试还没开始，但已具备测试的环境。

UCG：前作《铁拳6BR》的PS3版初期网战延时非常严重，之后添加了更新补丁才变得流畅。请问这次的《铁拳TT2》PS3版初期是否能够保持《铁拳6BR》添加补丁后的网战流畅度？

原田： 就网络对战时的数据包送信量而言，《铁拳》会比《街霸》多出3倍以上，有时候线路繁忙就会导致玩家在对战时出现的不流畅情况。不过类似的问题我们基本上已经克服，目前网络部分的开发进度还不错，流畅度应该是有保证的。

UCG：是否考虑过在PSV上推出《铁拳》的作品呢？

原田： 我个人觉得PSV是个不错的平台，但目前还没有这方面的计划，关于这个问题也会取决于有多少粉丝希望我们在PSV上推出游戏。

《终极漫画英雄对Capcom 3》制作人新妻良太

2011年春季推出的《漫画英雄对Capcom 3》在世界的范围内掀起了一阵2D格斗热潮，作为系列的延续，本作无论是画面音效还是系统都得到了玩家们的一致肯定，接下来接受我们采访的就是“《VS》系列”的制作人新妻良太先生。

UCG：《MVC》这个系列也出了好几作了，想问一下新妻先生在本作里用了哪些地方去吸引玩家呢？

新妻： 《MVC2》距今其实已经有十年的时间了，之后我们一直都有听取玩家们的反馈，并且对新角色进行投入。要说本作《UMVC3》吸引玩家的地方，应该是游戏收录内容的丰富程度吧。

UCG：《UMVC3》中我们看见不少非格斗类的角色，想问一下新妻先生，在设计这些角色的招式时有没有什么要注意的地方呢？

新妻： 这些原本就不是格斗类的角色，在游戏中也不会刻意地去做出格斗动作的，更多的会从他们本来的设定以及在原作中的动作着手，再考虑怎样将其改变为攻击的招式。

UCG：那请问新妻先生为何会考虑把《逆转裁判》的成步堂加入到本作呢？

新妻： 其实制作完《MVC3》之后，就已经有FANS希望在下一作可以加入成步堂这个角色了。另外这个系列原本也是一个比较热闹的游戏，所以我们也希望在本作中不只是加入格斗类的角色，而是从更多类型的游戏中引入新角色。于是我们就觉得把这个在原作中完全没有打斗镜头的成步堂加入到《UMVC3》中会比较有趣。

UCG：在PSV版中我们可以通过触摸屏去进行一些连段动作，请问本作在与PS3版联动时，能否通过PSV作为控制器，在PS3上用触摸屏来施展连段呢？

新妻： 基本都是可以做到的，只是在施展连段的时候需要一些时间去习惯。

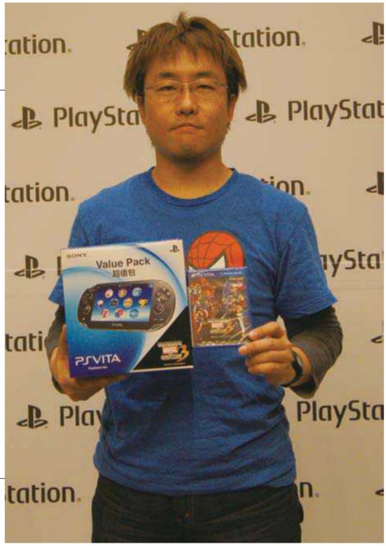
UCG：Capcom在格斗游戏制作方面造诣颇深，比如知名的“《街头霸王》系列”，想问一下新妻先生，“《MVC》系列”是想带给格斗玩家们什么样的感受呢？

新妻： 其实《MVC》中之所以有众多作品的角色登场，是希望向玩家呈现出一种“梦幻对决”的感觉。另外正因为有《街头霸王》这个系列，我们在制作这款游戏的时候，可以从另外一个方向去发展格斗游戏，尽量让游戏的出招方式简易化，降低游戏的门槛，让更多的玩家去享受格斗游戏的乐趣。不过也希望大家不要误会，虽然本作降低了格斗游戏的门槛，但并不代表游戏本身没有研究性，这也充分体现出Capcom格斗游戏的精髓。

UCG：请问新妻先生觉得PSV版《UMVC3》相比家用机版有哪些更为吸引人的地方呢？

新妻： 在PS3上我们可以在家中与朋友或者登录网络进行对战。而PSV版得益于它便携的特性，让我们可以拿着它随时随地的进行对战，而不再局限在家中。另外PSV版也有许多独有的功能，相信就算是已经买了PS3版的玩家，也会觉得购买PSV版是物有所值的。

UCG：“《MVC》系列”中的“Marvel（漫画英雄）”与“Capcom”分别代表着欧美以及日本的文化，请问制作小组在制作游戏的时候有没有自己的偏向性呢？



▲《UMVC3》登录掌机平台可以说是大势所趋。

新妻： 我们确实有意识到美国方面的市场，因此《MVC》中的“Marvel”也理所当然偏向美国方面多一点。我们也做过一些调查，虽然最近漫画英雄系列的作品频频电影化，如钢铁侠、美国队长这些角色也开始为人所熟知，但对他们了解更深的还是美国玩家，所以在选用角色方面我们也会注意这一点。当然这并不代表我们可以把游戏做得太美式，毕竟像《街头霸王》这类作品代表了日本游戏角色的特征。因此在设计理念方面，我们并没有特别偏向哪一方。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

《最终幻想》系列制作人桥本真司、鸟山求



■两位为本届AGS带来了"货真价实"的好消息。

桥本真司曾经以"桥本名人"之名作为红白机游戏达人活跃于上世纪。现在在SE主要负责"《最终幻想》系列"、"《王国之心》系列"的制作，并兼任公司主管一职。而鸟山求自从1995年入职Square之后，就一直作为编剧、活动策划和制作人活跃至今。他为玩家们带来了众多感人至深的游戏，在《最终幻想XⅢ》中他同时担任监督和编剧两职，展现出惊人的才华。这次他们携《最终幻想XⅢ-2》的限定主机和游戏一同来接受采访。

UCG：请问《FFXⅢ-2》是否在《FFXⅢ》开发的时候就已经开始构思的呢？

桥本：其实正式决定开发《FFXⅢ-2》，是在《FFXⅢ》发表亚洲中文版之后的事情，那时候收到许多玩家的反馈希望我们推出续作，而且当时《FFXⅢ》已经累积了一定的人气，于是就决定了。

UCG：这次的游戏相比本篇，鸟山先生觉得最大的变化之处在于什么？

鸟山：我想最大的分别是，本篇是以故事为主导，而《FFXⅢ-2》则以玩家为主导吧。

UCG：玩过《FFXⅢ》的玩家都了解到，这次的世界观十分庞大，而相比《FFXⅢ》，请问本作是希望让玩家感受《FFXⅢ》世界观的哪一部分呢？

鸟山：《FFXⅢ》的故事基础是围绕着水晶去展开的，当时提及许多关于神那一方面的事情。而《FFXⅢ-2》则对这方面的世界观进一步扩大，同时也针对女神的故事进行了描述。

UCG：我们发现本作相比起《FFXⅢ》，开发流程明显要短了许多，请问这是出于什么原因呢？

桥本：《FFXⅢ》的开发差不多用上了五年，其实这两者开发过程中最大的区别，在于当时《FFXⅢ》的开发引擎可以是说是由零开始的，因此在引擎开发方面也花费了许多的时间，而《FFXⅢ-2》开发的时候，包括引擎在内的基本条件都已经全部准备好了，所以用了两年就完成了本作的开发。

UCG：请问鸟山先生为何会采用"穿越时空"来作为《FFXⅢ-2》的游戏主题呢？

鸟山：采用这个主题的原因有两个。首先是故事方面，在《FFXⅢ》结局的时候，由茧构建的世界已经完全崩溃了，而距离本作也经历了很长的时间；第二个是游戏方面，这次我们希望让玩家通过穿梭时空，前往不同的时间以及区域去冒险，希望能够让玩家自由地去主导游戏的发展。

UCG：正如之前所述，在前作中茧的世界已经彻底崩溃，但我们在本作中可以看见，茧里面依然有人，想问一下在本作的游戏设定中，茧是否还是适合人类去居住的。

鸟山：嗯，虽然茧已经崩坏，但由于还是由法尔西在支撑着，所以在设定中人类依旧可勉强居住，但其中还是需要人类的技术来维持的。

UCG：在本作中我们看见许多小游戏，请问这是否取自《FFX》时水球游戏的理念呢？

鸟山：嗯，与其说是《FFX》，其实灵感更多是取自《FFⅦ》的游乐场。

UCG：《FFXⅢ》推出时许多玩家都反映游戏的自由度太低，而在《FFXⅢ-2》中我们可以感受到自由度一下子扩宽了许多，请问这其中是否因为玩家的反馈意见才做出的改变呢？

鸟山：确实呢，《FFXⅢ》发售之后的确有许多玩家提出意见，我们也从中去了解《FFXⅢ》有什么不足之处，例如"一本道"这个问题。所以在《FFXⅢ-2》中我们考虑到要将游戏的自由度提升，让玩家可以自由地去探索。

UCG：中文版《FFXⅢ-2》的推出对于亚洲玩家来说是个好消息，今后系列的相关作品是否都会推出中文版呢？比如PSV的《FFX》。

桥本：这方面我们也会努力去争取的。

UCG：在《FFXⅢ-2》之后，《FFXⅢ》这个系列的故事还会不会有发展的空间呢？

鸟山：其实《FFXⅢ-2》并不只有各位目前所看见的内容，今后我们会通过DLC的形式，将游戏进一步的扩展，还望各位玩家留意。

UCG：那可以透露一下DLC的更新间隔吗？

桥本：这个要根据不同版本的发售进度来决定了，以日版为例，我们预定在春季每个月更新两次。

UCG：为何本作会弃用闪电作为主角，而采用她的妹妹塞拉呢？

鸟山：在《FFXⅢ》中塞拉登场的部分并不多，而在《FFXⅢ-2》中，闪电与塞拉在故事中的地位其实是刚好相反的。《FFXⅢ-2》开始时的闪电正好和本篇的塞拉一样失去了音讯，如今塞拉则为了寻找闪电而踏上了旅途，游戏描述的也正是塞拉在这个故事中的成长过程。

UCG：在TGS上桥本先生宣布了PSV版的《FFX》，可否稍微透露一下有关本作的一些消息呢？

桥本：目前已经基本完成了，我们正在进行技术测试。2012年是"《FF》系列"的25周年，这一年里我们会推出许多该系列的相关作品，而PSV版《FFX》正式作为25周年纪念作的其中一环，具体消息我们也会尽快向各位公布，敬请期待。

UCG：我们知道日版的《FFXⅢ-2》有独家的DLC内容，亚洲版今后是否也会有相关的内容呢？

鸟山：虽然亚洲版目前并没有这方面的计划，但是这些独家的DLC内容今后也会计划收录到亚洲中文版里。

UCG：今后《FFXⅢ-2》会不会连同《FFXⅢ》一起，推出合集版供玩家收藏纪念呢？

桥本：哈哈，这个也考虑得太长远了，目前完全没有计划。

UCG：闪电在本作中显得比前作女性化，请问这也是出于对玩家意见的考虑吗？

鸟山：也不至于啦（笑）。倒不如说是就闪电目前在故事中的地位而作出的转变。《FFXⅢ-2》与本篇是处于一个平行世界，闪电在本作中为了保护女神而起誓，地位也接近如女神一般的存在，因此本作的闪电在人设方面，也尽量去表现出那种神圣感以及温柔的一面。

UCG：请问《最终幻想 零式》今后会不会考虑推出续作呢？

桥本：这个目前我们还没有计划呢，虽然其他小组的制作成员目前还在工作中，但《最终幻想零式》以及《FFXⅢ-2》的工作小组目前都放长假去了，鸟山先生除外（笑），等他们回来的时候我也会去跟他们征求意见的。

UCG："《寄生前夜》系列"在《第三个生日》之后会不会继续推出续作呢？

桥本：由于刚结束《第三个生日》这个项目，所以暂时还没有相关的计划。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

《无双》系列制作人小笠原贤一及监督庄知彦



■“《无双》系列”的制作人应该反思一下，2011年内无双类作品的推出密度是否过大了。

原本大会发表中只提及小笠原贤一（Kenichi Ogasawara）先生会出席，岂料监督庄知彦（Sho Tomohiko）也突然在现场出现并一同为为购买PSV同捆版的玩家签名留念，随后也一并接受了我们的采访。

UCG：请问制作人当时为何考虑在《真・三国无双 NEXT》加入背触功能的？

庄知彦：开发本作的目的是希望可以完全活用PSV的硬件机能，因此在本作开发的初期阶段，我们就已经决定加入背触板的元素了。由于《无双》始终要追求那种爽快感，因此我们利用了神速乱舞来尽量发挥PSV背触板的功能。虽然实现方式以及操作方法都十分简单，但以这种形式来表现还是第一次，对于玩家来说也是一种全新的体验。

UCG：请问本作是否在刚得知PSV的时候就开始着手开发的呢？

小笠原：项目其实是从2010年11月就开始进行了，直至2011年1月期间我们都一直在进行一些会议，随2011年1月PSV正式公布后，我们就开始全力开发了。

UCG：请问在PSV这个新平台上开发游戏，期间制作人员有没有遇到一些难题呢？

小笠原：在PSV这个崭新的平台上，如果想让《无双》的特色得以充分地发挥，例如在PSV上表现流畅且优异的画质，运用其网络功能等方面，其实这些问题对于开发人员来说每一件都是相当具有挑战性的。

UCG：有没有打算推出本作的中文版呢？

小笠原：这个问题不太容易回答呀，要是大家购买PSV之后能够玩这款游戏，并且多提一些意见给我们，我们一定会考虑的（苦笑）。

UCG：请问编辑模式今后会不会考虑更多的互动方式呢？例如将自己创建的武将分享给其他玩家使用之类的。

庄知彦：新的互动方式暂时还没有计划，不过本作中自己创建的武将其实已经可以作为敌方武将出现在其他玩家的游戏中了。另外在争霸模式中，如果玩家成功俘虏敌方的自建武将，就能够夺取该名武将身上的武器和防具，也希望玩家去尝试一下。

UCG：《真・三国无双NEXT》今后能否与PS3上的《无双》作品进行联动呢？

小笠原：虽然我们目前尚未最终确定，但是我们已经在积极考虑这方面的内容。

UCG：近年来《真・三国无双》类作品的角色渐趋美型化，请问其中是否把女性玩家的需求列入其中呢？

庄知彦：随着主机的硬件性能加强，角色在画面方面的表现也会有所加强。当然这其中也不排除当今的主流趋势，但也并不是因为这个原因而有意让角色变得美型化的。就我个人的意见，其实更希望可以加入一些样子更为粗犷的角色（笑）。

UCG：日后的DLC会不会考虑和其他厂商的游戏进行相关的合作呢？

小笠原：本作目前并没有这类与其他厂商直接合作的内容，《真・三国无双》会维持三国的世界观，而《战国无双》也是一样。至于作品与其他厂商的互动，作为“《无双》系列”的扩展，相信在《无双大蛇》这个系列上的可能性会高一点。

UCG：今后“《无双》系列”在PSV平台上有没有什么新的计划？

小笠原：虽然现阶段还不能详细地告诉大家，不过《真・三国无双NEXT》这次作为系列的试验性作品在PSV上推出，让我们得以了解到如何在PSV上表现游戏的画面以及战斗效果，这次的经验为我们今后在PSV上推出系列的作品提供了参考。

UCG：最近越来越多其他的厂商推出“无双”类型的游戏，作为这类游戏的创始公司，会不会有危机感？

小笠原：当然也不会说完全没有危机感，做游戏需要不断进取，我们也会从一些新出的同类游戏或者其他游戏中学习好的地方，然后去超越对手，这也是一个良好的循环，我们今后也会尽力去做出高素质的游戏，让玩家得到满足。另外我自己在这类游戏的工作经验累计已经有11年了，从掌握的技巧来说，相信也不会那么容易就输给其他对手公司的。

UCG：正如制作人提及的，《真・三国无双NEXT》是系列在PSV上的试验性作品，那请问制作人对本作的表现是否满意呢？

庄知彦：当然也不会说完全满意，但我们也是尽力将本作做好了。无论游戏也好、PSV也好，他们都有一个延伸的过程，而我们这款PSV上的《无双》也有着改良的空间，今后也会尽量做出让自己满意的作品给玩家。

小笠原：虽然本作有着很高的完成度，但其实还有许多可以改良的地方，在这个充分利用网络功能的PSV平台上，我们可以通过下载内容来完善以及丰富游戏的内容。因此我们也希望可以得到更多玩家的反馈意见。

UCG：如今很强调游戏与玩家之间的互动，请问PSV的《无双》日后是否会尝试借助PSV的拍照功能，将玩家的样子放入到自建武将当中呢？

庄知彦：其实在开发本作的期间我们也有考虑过这个功能，但因为考虑到与游戏各方面的配合，最终我们还是没有采用，不过在其中的“无双抓拍”小游戏中我们倒是利用了这个功能。其实不只是PSV，在PS3上我们日后也会探索其中运用摄像头可行性。

尾声

亚洲游戏展自2002年创办至今已踏入第十个年头，每年均吸引数以十万计来自本地和世界各地的电玩爱好者到访，去年更录得共453,000进场人次，突破历届佳绩。此外，亚洲游戏展更深得同业信赖，享誉国际，今年更拓展参展商地域界限，吸引世界各地的同业者参与盛事，让大家能够一站式在亚洲游戏展搜罗到国际知名的游戏娱乐及多元化产品。狼有幸代表杂志前去现场参展并采访，劳累之余也感受到了阵容越发壮大的亚洲游戏展。希望明年的展会在今年的基础上更上一层楼，也希望会有更多的厂商将目光放到香港以外的国内大陆市场。



▲PSV，想说爱你不容易！亚洲游戏展，我们明年不见不散。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

文 胜负师 美编 NINA

亚洲游戏展二三事



■一眼望不到头的长龙。23号时队伍的最终长度超过了500人，而场内当日提供的PSV套装也只是500台。



■排在队伍最前面的几位大侠，都是历经三天两夜的磨练才修成正果。



■亚洲游戏展人气最旺的无疑是贩售区，除了PSV之外，很多精品周边也早早地被抢购一空。



■22号时就有上百箱的PSV被运入会场内，但僧多粥少依然是不可调和的矛盾。



■从日本远道而来的多乐和黑乐，几乎一半的展会活动中都能看到他俩，萌屎了！



■AGS的SHOW GIRL只是十几人，但属于少数精锐，平均质量很高。



■SCE在亚洲建立了多个培训中心，旨在培养更多的游戏制作人才，其中也包括中国大陆。

本次的亚洲游戏展因为有港版PSV首发而备受关注。我做为UCG的先头部队受邀出席了22号的展前活动，展会内容最为丰富的23号也在会场内游荡了一整天。这两天里，我在会场外看到了为新掌机不辞辛苦的排队人群；见识了尚处于装修阶段的会场内部；与国内其他的电视游戏媒体友好交流；亲眼见证了PSV港版首发的盛况；同时也参与了一些有趣的活动。AGS会场内外二三事，愿与各位读者分享。

排队

22号上午，因为怕圣诞期间的恐怖人潮，我早早地前往香港，11点到达香港会展中心时但离下午的展前活动还有几个小时，我便想去看看港版PSV首发的排队情况。21日晚接到可靠线报，当时已经有差不多50人在排队了。排队地点安排在了会展中心的旧翼的士站，但沿途大概只能容纳150人，一问工作人员得知，队伍太长，已经影响了一些店的营业，已有部分人被转移到了附近的一坐天桥上。

这个时间点刚好赶上派号，为感受一下首发排队的气氛，我便假模假样地跑到天桥上等着，拿到的号是164，一路死，这……因为有公务在身，拿了号留个纪念我便去返回队首去拍照，没想到被排在第一的哥们儿认出来了，拉着我说自己是UCG的真饭，还拿出本最新的《游戏机实用技术》以表忠心。他说自己是通过一个玩家群召集了八个弟兄一起来排首发的，原本排在第一，但是第一要接受各种采访，自己又不会说粤语，怕应付不来，就把第一的位置让给了一个香港玩家。虽然他不太愿意接受香港媒体的采访，而且和同来的弟兄们都戴上口罩低调行事，但是他非常希望UCG能采访他，这么执着的玩家，我们当然也实现了他的愿望。后来他还写篇图文并茂的排队亲历，想要详细了解大他们50多小时排队过程中的酸甜苦辣，可以去官网UCG.CN看看。

继续往队伍的后面走，发现大陆玩家来排首发的还真不少，又有几个读者朋友和我打招呼，我还是与他们一一交谈，问候打气。此时有个香港玩家与工作人员争执起来，原因是他已经排了24小时了，他以为拿了号、登记信息之后就可以回去休息了，却被告知一次只能离开20分钟，这时间也就够上个厕所、买个外卖什么的，号码单要交由工作人员保管，超过20分钟无效。也就是说到23号上午PSV正式开卖，至少还要再排上24小时，这样的安排让他和一些排队者产生了不满。

这里我想为这些排队党们说句公道话。长长的人龙看着是很拉风，是很有宣传效果，但是这些排队者不是黄牛，不是炒家，都是真正的玩家，都是最核心最铁杆的死忠，应该为他们想得更周到，才不至于伤害他们的热情。如果只是为了拉风的宣传效果，让这些衣食父母在12月的寒风中蹲上两天两夜，于心何忍呐?

高手

这次的AGS有个格斗游戏区，舞台被布置成了擂台的样子，其中最重头就是《街头霸王对铁拳》的超大屏幕试玩台，当然也配合了相关的活动。主办方请了日本的Mago和台湾的Gamerbee前来助阵，观众可报名与他们对战，连赢两大格斗高手就能抱走一台PS3！一开始我想着，可能两人风尘仆仆地赶来，没怎么休息好，外加对新游戏系统不熟，以及主办方让他们适当放水，这样还可能会有一两个格斗基础比较好的玩家能拿到奖品。不过这显然只是小市民一厢情愿的想法。

在参加完开幕式后，还没到观众入场的时间，我便先去擂台前转了一圈，赫然发现两大高手在那儿试摇杆。本来这个活动我自己还有点跃跃欲试的，要能侥幸赢上一台神机，又能向全国人民吹半天，可一看他俩的练习赛就彻底崩溃了，各种没见过的连段，各种神立回，简直和我之前试玩的不是一个游戏。试了几局，两人走下台，和一边不知什么时候出现的小野义德亲切交谈起来。估计他们与制作人早就认识，做为核心玩家很可能受邀试玩，甚至游戏会根据他们提出的意见进行修改。两点多钟的时候，我挤进人群看完了第一轮十人的比赛，情况和我想像的差不多。很多参赛者连怎么换人都不知道，有人从上台到下场加起来没超过一分钟。两位高手轮流上场，没有输过一小局，被对手摸到的次数都极少。规则是要"连赢两大高手"，我去，这不是坑爹吗?选手中表现最好的是一位UCG的读者，上台前还向我反复询问了一些游戏的重要系统，有一局把Mago打掉了半条血，赢得了阵阵掌声。他下台时我说你打得不错，他说自己玩《街霸Ⅳ》已经两年了。可见这个活动如果不是刻意放水，根本不需要准备奖品。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

活宝

PSV试玩区一侧的大舞台会不停滚动播放新作预告片，而在固定的时段还会举行面向公众的宣传活动。其中大部分都是中规中矩，制作人往往都是面带笑容，客客气气地向台下观众介绍自己的作品，偶尔会有些互动，但有一场例外，那就是《街霸对铁拳》的宣传活动。此活动是紧接着《铁拳 混合版》宣传的，铁拳制作人原田胜弘在上面说说好好的，小野义德突然乱入，两人“打”成一团，混乱中帮原田换上了《街霸对铁拳》的衣服。之后的活动内容除了Mago和Gamerbee的高手演示，隐藏角色多乐猫和黑乐猫的小对战，绝大部分时间都没个正经样。

一开始小野就问现场观众谁是小野谁是原田，他说自己曾被国外记者错认成了原田，而他竟然以铁拳制作人的身分接受了一场完整的采访，我甚至可以想像那位外国同行得知真相后吐血不止的样子。之后在播放预告片时出了点故障，有图像没声音，小野就开始自己对话画面配音，像个幼儿园的孩子。互动游戏环节，两位制作人打赌，谁要是输了就要穿上《铁拳》莉莉的衣服。而比赛时，小野一直在耍赖，老老实实的原田自然不是对手，被迫COS成莉莉，以巨雷无比的造型登场，还说自己穿成这样恐怕回不了日本了。当然，这一切都是为了节目效果，应该都是事先商量好的，估计下一次有什么宣传活动，小野也一样会被整。

两位制作人在台上和说相声差不多，小野是逗哏，原田是捧哏，大家可以从本期的光盘里见识到小野大叔的“胡闹”天赋。

访谈

23号的采访任务主要交给了九老师和狼来了，一个会日语，一个会粤语，绝佳的组合。不过当天的最后一场采访我还是去了，因为采访的对象是小野和原田。采访紧接在他们的耍宝活动之后，在一个专门的会议室举行。原田大大已经把雷人的莉莉装换下来了，而在接受媒体提问时，小野依然像打了鸡血似的，还说内地和香港的媒体怎么这么认真严肃，把他那些说笑的话全当真了，要是觉得他说的话好笑可以尽情地笑，不必有什么顾虑。

基本上小野是这个采访绝对的主角，有不少向原田的提问也都由他代替回答了。比如我问“《街霸对铁拳》已经快发售了，那《铁拳对街霸》的开发进度如何？”小野就抢着回答说这个项目根本就没开始，把我吓得相机差点儿掉了，不过从原田口中也证实了这个游戏的开发度极低，让我这个十几年的铁拳饭情何以堪！由于小野一直在搞笑，翻译妹子到最后几个问题时实在翻不下去了，不断笑场。

其后我们还对原田先生进行了专访，问了不少关于《铁拳 混合版》的问题，其中让我印象最深的是关于CG电影《铁拳 血之复仇》剧情设定方面的解释。编辑部集体观影时，大伙对本片的剧情有很多吐槽点，比如浓浓百合味、青春学园剧、生硬的搞笑、便当男主角等，而按原田先生所言，原本他也质疑过这样的剧本，但这个片子面向的主要人群其实是轻度玩家和非玩家，这些观众对于影片评论最多的便是“有趣”，可以说达到了预期的效果，远比搞成统传又俗气的比武大会更能取得普通群众的认可。就我个人而言，感觉这样的解释还是挺有道理的。

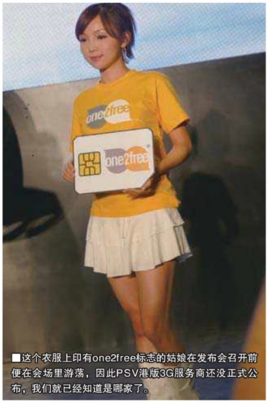
采访结束后，两位负责翻译的妹子和我们攀谈起来，问我们怎么问的问题都这么专业，有些都不知道翻译得对不对，还说对内地的媒体刮目相看，并主动要求与我们合影。据狼来了说，其中一个姑娘很像他大学时代的老师，很有亲切感。不过他和当初第一次去香港的华尔兹一样，也没有勇气向人家要联系方式。

国语

在去香港的地铁上，我身边坐着一个学生妹，坐下后她便打开一本教材认真地看起来。我多事地看了一眼，上面写着几个大字——基础普通话第八课“打电话”，内容大概说的是电话做为一种方便的通讯工具与现代人的生活密不可分，每个汉字上面都标有拼音。在地铁站，身边有几个小萝莉经过，其中一人正在向她的朋友传授学习拼音时的心得。

在展厅内，工作人员向我提供信息或介绍活动内容时，常会为自己的普通话比较生硬而表示歉意，此时我都会说上几句鼓励的话，比如你的普通话说得不错。遇到实在说的吃力的，我也会善意地说自己可以听懂粤语，让他们说国语时不必有压力。可以明显看出，工作人员有接受过针对内地观众的专门培训，也尽心尽力地在为内地的玩家和媒体朋友服务。

在采访现场，普通话的提问甚至比粤语和日语还要多，制作人们也认真倾听着我们的声音。在排队的人群中，在会场内，不时可以听到普通话，内地玩家已然成为香港游戏展中一支不容忽视的生力军，正如同内地消费者支持着香港游戏产业的蓬勃发展一样。


■这个衣服上印有one2free标志的姑娘在发布会召开前便在会场里游荡，因此PSV港版3G服务商还没正式公布，我们就已经知道是哪家了。


■开展前半小时，所有工作人员聚在一起开晨会。展会的成功与他们尽心尽力的服务密不可分。


■SCE为大陆媒体安排了晚宴，食物无论是名字还是样子都很文艺。比如这道甜点的正确吃法是从右往左。


■正与原田胜弘对战《铁拳》的凌晓雨萌倒了不少台下的观众。


■Gamerbee（左）和Mago（右）两大高手正在与小野交流心得。


■台上有好多奇奇怪怪的东西啊，连掌机王的Liky也混进去了。


■女性游戏专区有不少萌妹，有几个普通话还说得不错。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

PSV软硬件全剖析·续



文 八重樱 美编 心の永恒

2011 年 12 月 23 日，港版 PSV 正式发售。除了普通的 3G 版和 Wi-Fi 版外，索尼推出了 3 款包含游戏的同捆套装，分别是《未知海域》同捆版、《真三国无双》同捆版和《漫画英雄对 Capcom 3》同捆版。同捆版被称为“超值包”，其中的内容也的确相当超值：一台 PSV、一块 4G 记忆卡、一张游戏、一个 PSV 保护包、一条腕绳、一块清洁布、一块卡盒。另外，3G 版还包含一张价值 50 元港币的预付费 SIM 卡，由香港电信运营商 one2free 提供，内含 300 兆的流量，直接用 PSV 激活便可使用，不过只能在香港使用，内地收不到信号。





首先让我们来看一下港版 3G 版 PSV 的包装盒。包装盒的尺寸与 Wi-Fi 版相同，在正面右下角明显印有“3G/Wi-Fi”的字样，方便玩家辨识。盒子反面的说明为中英双语，并贴有索尼的维修声明，声明上明确写出从购买之日起一年内可以享受到免费维修服务（仅限港版），并且在 PSN 上登陆产品信息后更可获得免费延长保修期的服务。



接下来一探主机的究竟。3G 卡插槽位于机器左边侧面。港版 3G 版不绑定运营商，因此刚买来的机器是不带 3G 卡的，在卡槽内有一张 SIM 卡托盘，将其取出后放上 SIM 卡再插回机器中就能享受到随时随地联网的服务了。需要注意的是，插拔 SIM 卡请务必要在关机状态下进行，否则极有可能导致 PSV 无法识别 SIM 卡的 BUG 情况发生！出现此种情况只能通过耗干机器电量或拆掉电池的方式解决，非常麻烦，请大家务必注意！





正确安装上 SIM 卡并开机后，在屏幕的左上方会显示目前 SIM 卡的运营商信息（无 SIM 卡状态则显示“找不到 SIM”），主菜单中也会出现“网络运营商”的图标。“网络运营商”的作用是让玩家设置接入点，一般选择默认的即可。

经小编们测试已确认，港版可直接使用联通（WCDMA）的 3G 上网卡，资费就是按照各位在办理 3G 上网卡时所选购的套餐来计算，并无其他功能收费。联通所提供的上网卡资费服务共有三大类：

一．标准无线上网卡资费，上网费 0.01 元 /KB。

二．50 元学生套餐，50 元包 600MB 国内流量，超出部分按照 0.1 元 /MB 收费，月使用达到 15GB 流量后系统会自动关闭用户上网功能。

三．80-300 元套餐，80 元套餐包 1G 流量，150 元套餐包 3G 流量，200 元套餐包 5G 流量，300 元套餐包 10G 流量，超出部分按照 0.1 元 /MB 收费。当原套餐月费与超出部分使用费用之和达到更高一级套餐月费时，自动向更高一级套餐升级，月使用达到 15GB 流量后系统会自动关闭用户上网功能。

想要购买 3G 版的玩家所看重的无非就是随时上网、充分使用 near、PSN 等功能以及网战。在上述几种服务中，50 元的学生套餐与 80 元的包月套餐是比较适合玩家的，大家在购买 3G 上网卡时也应根据自己的实际情况来选择适合的套餐。另外在上期的 PSV 专题中的问答环节中就曾提到：“3G 版 PSV 会首先搜索所在区域内的 Wi-Fi 信号并尝试连接，当无法连接成功时才会选择 3G 网络。这一过程是全自动运行的。但在连接上 3G 之后移动到有 Wi-Fi 信号的环境时，是无法自动切回到 Wi-Fi 模式的。”为了避免产生不必要的流量花销，建议大家平时将 3G 功能选择关闭（设定→网络→3G 网络设定→关闭），当周围没有 Wi-Fi 信号但又需要使用网络时再将功能开启。

大家比较关心的问题还有 3G 上网的网速如何，理论上来说联通 3G 上网卡能

TIPS 同时按下音量的“—”和“+”就会转为静音模式。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net



达到1.6兆/秒的下载速度，但实际测试结果并没有那么高，使用PSV内置的网速测试工具可看出下载速度差不多是维持在100K/s左右，满足上网、下载游戏等需求已经是足够的了。

另外值得一提的是，3G版PSV其实是支持2G SIM卡的，比如我们常用的中国移动电话卡插入PSV中同样可以被识别。左上角图标会显示成中国移动的CMCC 2G标志，至于上网速度方面，大家就不要过于纠结了……虽然可以插入普通手机SIM卡，但PSV并不具备打电话的功能。不过却可以收文字短信（显示于“运营商的通知”中，但显示不了发信人的名字，只能显示手机号），彩信收不到，也不能发短信。

账户使用指南

在上期的“PSV软硬件全剖析”中，小编曾简单介绍了PSV上账户的使用情况，但是由于时间仓促，有些功能和使用规则尚无法探明，所以本期为大家再详细解读一下：

●账户与记忆卡

首先是大家最为关心的账户与机器和记忆卡绑定的问题。PSN账号绑定机器已是不争的事实了，但经测试发现账户并不绑定记忆卡。也就是说，一张记忆卡内可以同时存在多个账户信息，当需要更换用户时，我们只需要将PSV格式化即可。由于格式化机器后会丢失机器的全部资料，包括基本设定、没有上传过的奖杯信息等，因此在格式化前要先同步一下奖杯。格式完毕机器后系统会提示是否要格式化记忆卡，一定要选“否”，这样就可以换其他账号登陆了。简单的说，就是记忆卡中可以有A、B、C……等多个账户，但是A账户的资料只能给A用，B账户的资料只能给B用，更换账户只会导致无法使用其他账户下的资料，不会令数据消失。

●多账户奖杯拿法

下面再来说一下一张游戏卡给多个账户拿奖杯的做法。PSV游戏的存档保存方式分为两种：一种是保存在记忆卡中，如《未知海域 黄金深渊》，这种情况下直接换其他账户玩就能照常拿奖杯；第二种是保存在游戏卡内，如《真三国无双NEXT》，这种情况下，当第一个账户拿过奖杯后，其他用户再玩游戏就会提示无法获得奖杯（但可以正常进行游戏）。应对方法是彻底删除游戏卡的存档，操作是按住菜单画面数秒后进入编辑模式，点击游戏图标右上角的“…”图案选择“删除此应用的全部数据”便可清空存档，就能让其他账户拿奖杯了。进行上述操作时，游戏卡必须插在机器内，否则只会删除图标，不会删除存档。游戏的存档保存方式可通过游戏盒外包装上的说明来辨识。

●多账户共用存档注意事项

PSV的存档是可以多个账户使用的，比如我先用港服账户玩了某游戏，并获得了几个奖杯后，换成日服账户也是可以接着之前的记录继续打，但会提示无法取得奖杯。假如在日服玩游戏时达成了获得奖杯的条件并保存了记录的话，那么换回港服后就无法再次取得这一奖杯！有些奖杯可以补救，但也有像剧情奖杯、全收集等无法再触发条件的奖杯，只能删档重来。这一设定给广大的奖杯迷平添了不少麻烦，为了确保不影响获得奖杯，最好在取得白金前不要更换账户，存档存在游戏卡里的游戏也不要把借给朋友。如果实在要换账户的话千万别存档，而且要小心自动存档，以免悲剧发生。另外存档存在游戏卡里的游戏也不要随便借给朋友。

PSV之游戏推荐：大家一起来(みんなといっしょ)

小八在刚入手PSV时，特别喜欢用near“偷窥”其他编辑都在玩什么游戏，观察了一段时间后发现大家都在玩《みんなといっしょ》。由于小八的PSN账号是港服，并没有看到本作的下载，因此也没太在意。某天洛克兴致冲冲地要加我的日服账户为好友，目的是为了给他的庄园做苦力，小八在好奇心驱使下也登陆日服账号一探究竟，不想也沉迷于这款小游戏中不能自拔了，笑。

“みんなといっしょ”翻译成中文就是“大家一起来”，那么它究竟是怎样一款游戏呢？简单的说，大家可以把它理解成PSN上以多罗猫为主题的“偷菜”。这款游戏完全免费，大家登陆日服PS商店就能下载到，大小约为200M。游玩的方法就是多罗猫陪伴玩家一起建造小小世界，在修建过程中需要玩家的好友们都前来帮忙。第一次进入游戏后，多罗猫会指引玩家制作自己的名片，包括名字、性格（力量派、头脑派、艺术派）、生日、喜欢的游戏类型、兴趣爱好等等，制作好名片后就前往“朋友大厅”去寻找好友了。每天可以和他人交换10次名片，只要相互交换了名片并添加成为好友的话，他的角色就会出现在玩家的庭院内。如果之前就加过好友的话，那么只需要在“朋友大厅”中交换名片即可，但如果只交换了名片却没有成为好友的话，对方虽然会出现在庭院中但是无法帮助玩家进行扩建工作。

最开始的场景只有庭院这一处，在庭院的四个角落可以种植蔬菜水果和鲜花，将种植工作委托给好友们吧！不同性格的好友修建同一设施时所耗费的时间是不尽相同的，系统会自动将好友们按照性格进行分类，方便玩家选择。玩家提升到一定等级和好友数后，就可以开启新的场景。每个设施都有等级与完成率，随着升级外观就会发生变化，并且每次完成扩建，玩家和朋友都会获得经验值和金钱。如果玩家拥有大量的好友，那么在短时间内就可以将一无所有的土地改造成美丽新世界！赚来的钱除了可以用于购买新场景外，还可购买名片的面板和服装，只要买过一次的商品就可随便使用，即便是换成了别的款式后又换回来也不需要多花钱。

在社交游戏如日中天的当下，索尼在PSN上推出《大家一起来》可谓是相当应景。事实也证明本作的确很受玩家们欢迎，有些小编甚至每天都会玩上1～2个小时。不过作为社交游戏来看，《大家一起来》还有着许多不太成熟的地方，希望在今后能进一步得以改善吧。









TIPS 长按PS键会进入简易调节界面，这里可更改屏幕亮度、音乐音量、是否使用麦克风以及是否将聊天语音设为“派对”优先。

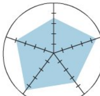
MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

大众高尔夫 6

文：九兵卫

PSV





■みんなのGOLF6
■SCE
■体育
■2011年12月17日
■日版

黄金珍藏

总分27









时隔多年，《大众高尔夫》最新作总算再次与玩家们见面了，平台变为了全新的 PSV，掌机的便携性和游戏本身的休闲理念很好地结合了起来。作为 PSV 的首发软件之一，本作的销量和素质都对得起“首发”这个名号。

游戏画面保持了一贯的清新风格，虽然画面素质和《未知海域》、《无双》等动作游戏比还有一定差距，但要知道“《大高》系列”从来都不是通过画面来取悦玩家的。游戏的操作与手感和 PSP 版系列作品差别不大，新加入了背触、重力感应等对应 PSV 的操作，虽然都是娱乐性大于实用性的操作，但能在游戏中体验 PSV 的各种功能还是挺不错的。

游戏分为单人、多人和网战三大模式，单人模式和系列作品一样，都是以一个个关卡的形式展开，难度都不高，可以说是用来练手和熟悉赛场的过程，一般来说只要最后的结果不高于标准杆都能获胜。完成指定数量的关卡开启 BOSS 战，胜利后开启该角色的购买权。另外，随着关卡完成度的增加，商店里也会慢慢增加诸如球杆、球、BGM 等物品，由于高等级球杆和球是后期打出高质量球的保障，因此单人模式也是高手们必须经历的一个过程。再加上游戏中所有物品都需要在商店购买，角色的使用权、高级球具、角色装扮等物品价格不菲，因此这个模式还多了一个刷钱的功效。除此之外，如果每一关获得的分数超过某个数值的话，还可以获得王冠评价，因此无论你是新手、高手还是完美追求者，都可以在单人模式中找到你所追求的东西，这样一来这个模式的耐玩度自然就成倍增长。

当然单机游戏只是一个开始，“《大高》系列”的精髓自然还是联机。在本作中，不但可以和朋友通过当面联机，更是可以通过 Wi-Fi 网络和全世界的玩家同台竞技。联机模式中既可以选择两人单练，也可以选择一群人同乐，在两人单挑时，处于观看模式的玩家还可以按键发出各种声音，对于不是很熟的朋友自然是以礼相待，进球了鼓掌、没进球鼓励；但如果和对方比较熟悉的话那自然就是各种嘲讽、捣乱了，当然前提是你的朋友有一颗容忍的心。

本作的各种收集也非常丰富，每名角色除了可以更换各种颜色的基本服装，后期还可以买到他们的 Cosplay 装扮。除了游戏角色的装扮外，游戏中还可以给代表玩家自己分身的“前台娃娃”更换各种造型，并且可以让这个娃娃进入大厅和其他玩家交流，当然不管是角色的服装还是娃娃的造型都需要金钱的支持，没钱就老老实实单人模式欺负电脑去吧。

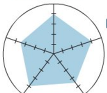
总体来说，游戏还是保持了一贯的轻松风格，易上手难精通的特点让该系列有着很广的受众面，加上掌机的便携性，随时都能拿出来把玩一下，休闲娱乐，健康生活。

忍道 2 散华

文：狼来了

PSV





■忍道2 散华
■Spike
■动作
■2011年12月17日
■日版

热血推荐

总分24









说到“《天诛》系列”，想必玩家们都不会觉得陌生，而“《忍道》系列”也同样是由 Acquire 公司所开发的一款忍者题材的动作游戏。本作是继 2005 年 PS2 版的《忍道 戒》和 2006 年 PSP 版的《忍道 焰》之后的系列正统续作。

种类丰富的任务是“《忍道》系列”的一大特色，本作中有侦察、输送、强夺、诱拐、决斗、暗杀、护卫等十多种性质不同的任务，具体的完成方法也不尽相同。制作组对任务长度的拿捏不够到位，每个任务的完成时间控制在 5-10 分钟以内，正是这短短的几分钟影响了任务的深度，玩家往往刚从任务中获得扮演忍者时的临场感，任务便戛然而止。此外，游戏的流程是以“一天”作为单位进行计算的，每天的任务列表都会刷新，一眼看去似乎和前一天的完全不同，但实际上只变更了委托的势力和为数不多的场景，而且内容主要锁定在暗杀、全灭、强夺、输送这几类里边，像采集、侦查、决斗类的任务少之又少，重复次数多了容易让人产生疲惫感。好在不定期出现的连续触发型以及对象特殊的任务来稀释一下越演越浓的重复感，才不至于让流程陷入千篇一律的窘境。

高评价一向是各位忍术皆传的达人们追求的目标，本作的评价从最低的 E 到最高的 SS 共分为 7 个级别，其中影响过关评价的主要因素有血祀杀法的杀敌数、是否被敌人发现以及被发现后是否有灭口、耗费的体力值、以及任务完成时间。前面几项都不难达成，惟独时间这一栏严重地破坏了整个评价系统。由于任务内敌人的配置是随机的（话虽如此，有时还是会重复），因此想通过背版来快速地完成任务几乎是不可能的事，这就硬性要求玩家根据屏幕左上方的指南针，无视实际地图中的一切，迅速前往目的地干掉目标结束任务。这样一来确实很快，但这又与杀敌数产生了矛盾，如果只完成目标而不清理目标以外的敌人，杀敌数不够又直接影响到最终的评价。举个例子，执行暗杀类的任务，指南针只会死板地朝向目标所在的方向，想拿高评价必须保证速度和杀敌数，虽然地图不大，但敌人配置在哪个地方不经过一番搜索是绝对找不到的，等你把敌人找出来逐一血祀掉，耗费的时间又达不到高评价的要求……

最后说说硬件在本作中的表现。触摸屏的设计非常体贴，只要点击杀气图标，镜头就会自动调整至以目标为中心的视角，让玩家不用再像以往一样畏首畏尾的行动。右摇杆用来调整视角的设定恰到好处，游戏时无需时常进入主视角来观察敌人的位置。此外右摇杆可以说和触摸屏相辅相成，先点击杀气图标，再通过右摇杆调整视角，接着点击屏幕中的斩刻图标，就能一气呵成地解决掉远处的敌人。虽然有着各种小瑕疵，但作为 PSV 的首发游戏之一，《忍道 2 散华》的整体素质可称得上一款佳作。

TIPS 由于PSV的触控屏和触控板是依靠使用者手指的温度产生的静电来进行识别的，所以当触控屏/板过热时（使用时间过长、充电中等等）都有可能导致失灵。出现这种情况时请关机待机器冷却后就可恢复正常使用。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

地狱军团

文：胜负师

PSV



■地狱の军团
■Square Enix
■动作
■2011年12月17日
■日版

总分21





因为是SE的游戏，先入为主地认为本作应该是款动作角色扮演游戏，即便从宣传片中也无法感受到本作对操作的要求其实还是挺高的，算得上是一款地地道道的硬派动作游戏。玩家控制的是魔王和他的哥布林军团，战士、枪兵、法师，三个兵种相当于魔王的三种武器，合理利用兵种特性是战斗的核心。游戏没有升级的概念，能力只能靠装备提升，各种素材各种刷也算符合掌机游戏的特性。因为“信魔王原地复活”，本作的过关难度并不算高，但是挑战高评价却非常苛刻，而且很讲究策略，比如各兵种的人数分配，而且也不是带的士兵越多越好，这样只会增加士兵的死亡概率，影响评价。反复挑战的过程十分上瘾，会让人有种玩老式街机游戏的感觉。游戏的音乐以摇滚风格为主，非常热血，但是画面有点对不起PSV的机能，对触控等新操作的运用也非常有限，很可能是从PSP直接转战而来。本作取得白金奖杯需要80小时左右，由于后期缺乏变化，敌人重复率高（只是变个颜色），因此难免会有些单调。

默示之王

文：洛克

PSV



■ロード オブ アポカリプス
■Square Enix
■动作
■2011年12月17日
■日版

总分22





剧情部分极为薄弱，不过并不影响游戏的乐趣。和前作相比，本作改进的地方还比较多，打击手感强化，战斗无缝插入等，都让本作玩起来比前作的流畅度、爽快度高了不止一个档次，玩法也更趋向于《怪物猎人》系列。本作最值得称道的在于，针对这类刷素材型游戏的缺点，增加了兵营模式，且所有的任务只要完成一次后，中间的步骤都可以省略，玩家在后期不用花大量的时间来刷素材。整个游戏内容整体增加，通信对战也延长了游戏的耐玩度和玩家之间的交互性。本作的缺点也比较明显，魔物的总数多但大部分都是前作中出现过的，部分大型BOSS的攻击方式都和前作没有区别，这一点很让人怀疑厂商的诚意。两个版本的游戏相比较，PSV版除了在画面上要比PSP版精细一些，其它方面没有任何区别，相对于首发的其它游戏来说，本作不能算是一个合格的次世代掌机游戏。喜欢该系列但又有经济压力的玩家大可以选择PSP版，一样可以充分体验到游戏最完整的内容。

真恐怖惊魂夜 第11位访问者



■真かまいたちの夜 11人目の访问者
■Chunsoft
■文字冒险
■2011年12月17日
■日版

文：八重樱

总分19



PSV

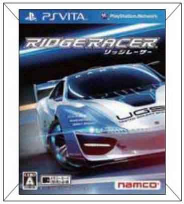


号称“回归初代”的本作相当正统，节奏和气氛均比3代明快不少，很容易玩下去。背景图像精细化，运用到陀螺仪的探索系统与游戏内容相得益彰。加入语音后，角色的形象更加立体，但对于每个人的描写笔墨均稍嫌淡薄，呈现出大众脸谱，这也导致剧本最终的张力和代入感较弱。主线的案件设计和剧情编排颇像流行日剧，算不得精巧新颖，有点推理功力的玩家可能在中途就能猜出作案手段了。分支故事偏向搞笑风格，玩起来很轻松，但没有以往《超能力篇》、《底虫村篇》等经典剧本的大气成熟，即便100%通关也让人无法尽兴，其实日本远野市这个妖怪名址是明明有大量文章可做的，可惜剧本作家没有去深入发掘。向初代致敬的《间谍篇》气氛紧张，可是琐碎且重复的结局太多，强迫玩家去计算子弹数量，令人不快。综合来看本作的单机素质只能算一般，《异次元少女波波珠》从画面到剧本都是大坑。网络模式近似侦探类桌游，简单的规则下是高超的互相欺骗和刺探，延长了游戏的寿命。

山脊赛车

文：华尔兹

PSV



■リッジレーサー
■NBGI
■赛车
■2011年12月17日
■日版

总分18





不要说小编黑这款游戏，其实从定价就已经可以看得出NBGI的底气不足。虽然本作的画面效果非常出色，不论光影、贴图还是加速特效都相当令人满意，然而游戏只收录5台赛车、3条赛道，限制30帧（多人对战时可能30帧都不够），随后将通过收费DLC形式增加内容。香车美女，后者可是“生理需求”，NBGI试图把《山脊》当成《偶像大师》，问题是宅都喜欢美少女，但不一定都喜欢赛车。当然本作也不是一无是处，改造系统的引入，让赛车不再只有过去的单一特性，通过树状图强化可以获得各种组件，根据玩家的需要可以赋予赛车各种特殊效果。另外漂移强度也变得可以自行调节，漂移的手感不对就尽管调到合适即可，不用像以前一样寻找适合自己手感的赛车了。PSN网战整体尚算流畅，不过只能透过Wi-Fi接入PSN进行多人对战这点，让3G版的PSV用户情何以堪。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net



文 金馆长 & 宇宙 美编 NINA

最终幻想ＸⅢ–2		Square Enix	角色扮演
多机种	ファイナルファンタジ–ＸⅢ–2		日版
	2011年12月15日	1人	7600日元
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上

《最终幻想ＸⅢ–2》绝对是喜欢日式角色扮演游戏的玩家在今年冬天的最佳选择，甚至可以说前后两作加起来才应该是“《最终幻想ＸⅢ》”的完整形态。或者我们可以这么理解，前作是一个超长的剧情教学模式，到了本作，我们才真正是在感受这个世界的魅力。如果说本作有什么令我不满意的地方，那毫无疑问就是剧情，不过这并不代表本作的剧情有多薄弱，而是……这个推出 DLC 的痕迹也太明显了吧！

流程攻略

▶ 序章

剧情后直接进入战斗。闪电对**バハム–ト・カオス**的战斗教学，全程点攻击(こうげき)自动选择指令即可，就算HP快没了也会变成回复的指令，因此不用担心会输。战斗中穿插了不少 QTE，没什么难度。战斗结束后进入剧情，正式进入第一章。

▶ EPISODE 1：コクーンのない世界

ネオ・ボ–ダム –AF003年–

1. 剧情后操作塞拉到屋子外面出现两个即时选择，随便选即可。再次进入剧情，这时诺埃尔出现并跟塞拉一同进入杂兵战。胜利后将集落广场内所有的杂兵全部消灭即可。

2. 消灭掉全部杂兵后进入剧情，现在要去地图北边的陨石坠落点调查，途经**シェルタ**–海岸的时候能在其中一个宝箱中能拿到“**ネオ・ボ–ダム**”的地图。抵达最北边陨石处会发生剧情，进入 BOSS 战。

BOSS战：ゴグマゴグ

HP:4200
连锁值：120%

比较简单的战斗，除了“摩天掌”之外所有攻击都不会造成威胁，通常情况下用标准的 AB 阵型战斗可以有效地积蓄连锁值并将 BOSS 打成 BREAK 状态，如果它要使出“摩天掌”马上切换成 DD 阵型即可大大降低伤害。挨过了“摩天掌”后要第一时间用道具回复，回复药可以在杂兵战中收集。



©2009,2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

3. 战斗胜利后调查陨石进入剧情，剧情后开始寻找**オ－パ－ツ**。离开屋子，在集落广场“！”标示的椰子树旁边拿到“**ライトニングのナイフ**”。走到广场南边莫古利头顶的水晶会发光提示，调查小猫并追上它触发剧情。然后跟提示的小孩子对话并追上他，对话中分别选择A/×跟Y/△位置的选项，拿到“**スノウのネックレス**”。

4. 返回集落后发生剧情，调查自己房间中的镜子拿到“巨兵**のオ－パ－ツ**”。

5. 剧情后前往地图北边的陨石坠落地点，再次发生BOSS战。BOSS同样是**ゴグマゴグ**，打法照旧不变，胜利后调查陨石即可进入剧情。利用刚刚拿到的“巨兵**のオ－パ－ツ**”便能打开时间之门。

▶ EPSODE 2：不可视の侵略者

ビルジ遗迹 -AF005-

BOSS战：パラドクス・アルファ

HP:4920
连锁值：200%

开战后画面会提示BOSS的攻击能造成“BLOOD DAMAGE”，这部分伤害是无法直接用普通的回复药回复的，不过暂时对我们来说威胁不大。BOSS攻击动作比较明显，看准时机切换成防御阵型并且及时回复即可，战斗途中以及结束的时候各有一次QTE。



1.BOSS战结束后，塞拉和诺埃尔两人会被卫兵抓住，在笼子里跟卫兵对话两次即可推进剧情离开。

2. 剧情后跟上艾丽莎(**アリサ**)，跟她对话后能拿到“**アカデミ－**用通信机”和“**ビルジ**遗迹**の**地图”。

3. 往北走来到“旧时代**の**废墟”，拐弯后进入杂兵战，敌人分别是“**ケットシ－**”和“**ツヴェルク**探查型”，胜利后能将它们收为同伴同时开启怪物同伴系统，其中“**ケットシ－**”是游戏前期难得的HLR职务，稍微提升一下能用到中后期。

4. 继续前进，到地图中央位置能找到**チョコリ－ナ**商店。这里附近莫古利会出现发光提示，这时候跟旁边的卫兵对话获得“**ワイルドオ－パ－ツ**”，同时莫古利的探索功能“**モ－グリハント**”也会开启，利用这个功能可以找到场景中的一些隐藏道具。

5. 往西前进，遇到了BOSS之后地图会出现两个提示地点，一个是BOSS的位置，另一个靠北边的则是制御装置的位置。按现阶段的实力直接挑战BOSS只有死路一条，只能先用制御装置削弱它再战斗。往北走进入隧道，接近制御装置后发生剧情进入了时之迷宫。



6. 这个时之迷宫要求玩家拿齐全部水晶同时走到出口，途中走过的地板会消失。开始走之前先看清楚路线即可，非常简单。

7. 离开时之迷宫后调查制御装置后发生剧情，BOSS的实力便会大大削弱，这时候出去跟它战斗即可。

BOSS战：アトラス

HP:156000(弱化后约15600)
连锁值:200%

启动了制御装置后，BOSS实力被弱化同时HP也只剩下1/10左右，战斗前推荐配置一个DDH的阵型。BOSS的攻击手段不多，攻击动作明显、发动时间很长，自然相对的攻击力非常可怕。通常情况下推荐ABH阵型战斗，保证了输出的同时也能让HP维持在较为安全的水平。如果看见BOSS做出单手挥拳的预备动作要马上切换成DDH进行防御，否则有团灭的危险。BOSS被打成崩溃状态后会直接瘫痪在地，这时候集中火力了结它即可。同样，BOSS的HP归0后会以QTE结束战斗。

8. 战胜BOSS后走到墓地跟艾丽莎对话，之后画面会有两个地方出现隐藏道具的提示，一个是“日蚀**のオ－パ－ツ**”，位置在BOSS身后的墓地里，而另一个“再开**のオ－パ－ツ**”则在地图西边一个铁闸后面。其中，“日蚀**のオ－パ－ツ**”是对应地图中央的时间之门(之前开启莫古利探索能力的地方附近)，通往“**ヤシャス**山 -AF010-”。而“再开**のオ－パ－ツ**”则对应隧道里面时间之门，通往“**サンレス**水乡 -AF300-”。两个地方对应第三章A、B两条不同的路线，不过完成的先后顺序对主线没有影响。鉴于B路线难度较高，因此推荐先进入A路线。

▶ EPSODE 3 Side A：希望の予言

ヤシャス山 -AF010-

1. 跟附近的研究员对话拿到**ヤシャス**山的地图。往北前进，注意途中经过的黑暗地区会有猛兽(**ベヒ－モス**)出没，现在的实力是不可能赢的，出现了得马上逃跑。走到地图提示的位置跟研究员对话后进入BOSS战。

BOSS战：アロアダイ

HP:52990
连锁值：150%

跟之前遇到过的BOSS**ゴグマゴグ**类似，不过实力强化了不少。队伍配置跟上一章相同即可，利用ABH的阵型可以安全稳定地输出。BOSS较为强力的攻击是“摩天掌”和“天地鸣动”，发现有出这些招的征兆还是要马上切换成防御阵型。除此之外，全体成员的HP最好保持在绿色状态，假如全员HP都变成了黄色建议用道具回复，这样可以省去了切换阵型和发动技能的时间，连锁值便没那么容易掉下来。

2. 击败BOSS后霍普出现，跟着霍普走进入亡都**パドラ**，跟警备兵对话后再次跟霍普对话进入剧情，获得“虚空**のオ－パ－ツ**”。

3. 离开亡都**パドラ**往南走，来到地图提示的位置打开时间之门，进入“**ヲルバ**乡 -AF200-”。

ヲルバ乡 -AF200-

1. 往前走来到出现悖论的交界处，在莫古利提示的地方使用侦察，进入时之迷宫。这个时之迷宫的谜题是水晶的羁绊，按照一开始的提示，在限定时间内将水晶连接起来即可。注意只有当相邻的两颗水晶变成相同颜色之后才能连接起来。

2. 解开悖论后继续前进，地图东边建筑物一楼能找到**ヲルバ**乡的地图。

3. 继续前进，按照地图和莫古利提示使用侦察找到剩下的时之迷宫入口，解开里面的谜题后便能开启剩下的区域。



4. 所有区域都开启后，来到地图最北边提示的位置，在建筑物的二楼发生BOSS战。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

BOSS战：カイアス

HP:34560
连锁值:300%

カイアス算是目前为止最棘手的BOSS。攻击力很高，必杀技“冲击波”发动速度快，要是没马上转换成DDH或DDD阵型的话就算不被团灭也要停下来回复半天。连锁值300%意味着要将它打成崩溃状态也很不容易，而且BOSS开场后会直接给自己加上大量有利的状态，战斗中也会给我方角色施加不利状态，HP下降到一定程度后还会使用回复。如果输出太慢，一下子就会被他把HP全部回复过来。

塞拉跟诺埃尔两人最好其中一人解开HLR职务，怪物的同伴里可以适当配置ENH或JAM职务的。职务组合推荐ABB，刚开场又或者HP还比较多的时候进行强攻，可以快速将BOSS打崩溃，其它时候则用ABH稳定进攻。另外还可以配置一个HHA的阵型，这样就算有一名同伴阵亡了也能快速回复过来，而ATK也能维持BOSS的连锁值。这场BOSS战要点在于速战速决，尽快将BOSS打崩溃然后压制下去，不能长时间停留在防御阵型和回复阵型，这样只会为BOSS制造回复的机会，战斗拖得越久BLOOD DAMAGE就会越高，形势对我方就越不利。



5. 击败BOSS后获得“黎明**のオ－パ－ツ**”，利用这个打开时空之门离开，进入“**ヤシャス**山 –AF01X–”。

ヤシャス山 –AF01X–

1. 跟诺埃尔对话，往地图“！”提示的地方前进，找到霍普。

2. 跟霍普对话后地图再次出现提示，利用莫古利的侦察功能找到“正体不明**のオ－パ－ツ**”。

3. 往西南方向走找到地图所提示的时间之门，调查之后“正体不明**のオ－パ－ツ**”会变成“梦想**のオ－パ－ツ**”并将时间之门打开。

4. 进入时间之门后会出现“未开**の**地 – 年代不明 –”和“时空**の**狭间 – 年代不明 –”两个地方，不过里面都没有能做的事情，进去之后触发剧情并离开即可。

——Side A 结束。

▶ EPSODE 3 Side B：誓いの烙印

サンレス水乡 –AF300–

1. 剧情后塞拉会跑开，速度跟上她会见到斯诺，进入BOSS战。

BOSS战：完熟大王

HP:102160
连锁值 :200%

这场BOSS战斯诺也会加入战斗，不过无法操作他而且他对输出影响也不大。完熟大王的实力比Side A的カイアス稍微弱一点，因此如果Side A已经完成的话，阵型不需要太大变动。通常时还是以ABH阵型进攻，HP较高的时候换成ABB积蓄连锁值，完熟大王弱点是风属性，对火属性伤害吸收，手动选择指令的时候要注意一下攻击的属性。完熟大王会使用一招“ゲップ”令我方陷入中毒状态，中毒后要赶紧使用道具回复。HP下降到一定程度后BOSS会经常使用“活性化”回复HP，这时候攻击效率很低，应该争取积蓄连锁值将BOSS打崩溃后才能给予重创。另外，完熟大王最具威胁的攻击是“怒りブルブル”，准备动作非常明显，发现出这招之后应该马上切换成DD阵型。

整场战斗会有两次QTE，一次在战斗中，另一次是战斗结束时。

2. 虽然战斗胜利了但众人还是没能击败BOSS，只能暂时撤退。跟斯诺对话能拿到**サンレス**水乡的地图。虽然现在可以马上回去找完熟大王算账，但同样是实力关系几乎没有胜算，得先想办法削弱它。

3. 跟着小**プリン**往南走，剧情后跳上那只巨大生物的背上前进，前进过程中会开启莫古利的新技能，利用这个技能可以将莫古利投掷出去，打开一些无法够到的宝箱。途中巨大生物也会停下来一段时间让玩家收集附近的宝箱，注意其中一个地方能拿到“**ワイルドオ－パ－ツ**”。

4. 地图南边尽头有一个“人”字形分支，东分支尽头消灭掉**プリン**群能拿到“斗争**のオ－パ－ツ**”，而西分支有对应的时间之门，解锁后能进入“**コロシアム** – 年代不明 –”。

5. 地图中央往东边的小路走，尽头消灭掉**プリン**群能拿到“乱云**のオ－パ－ツ**”，对应的时间之门在地图的北边尽头，解锁之后能进入“**アルカキルティ**大平原 – 年代不明 –”。

※ 以上4、5两个步骤是两个小分支，会分别进入两个不同的地图，但两条路线都要完成且完成顺序不影响剧情。

コロシアム –年代不明–

1. 直接往地图中央走触发剧情，拿到水晶完成**フラグメント**后离开即可。
2. 入口的位置利用莫古利的探察功能可以拿到**コロシアム**的地图。

アルカキルティ大平原 –年代不明–

1. 抵达草原后往北走，进入狩人的集落。在地图提示的地方跟狩人**ティボ**对话能拿到**アルカキルティ**大平原的地图。

2. 再跟**ティボ**对话一次能接到委托任务去讨伐哥布林，哥布林的位置在地图上有提示，直接走过去将其消灭即可。击败哥布林后返回集落，向**ティボ**报告后任务完成。

3. 地图再次出现提示，跟猎人的屋子外面的少女**ミト**对话还能接到一个委托，委托内容是进入草原找三只小羊。虽然草原比较大，但小羊的位置都集中在集落附近的区域，不必跑太远去找，而且羊头上会有特殊的标识，很容易找到。捉齐三只小羊后回去跟**ミト**报告即可完成任务。

4. 再次跟**ミト**对话，走到地图提示的位置找到天气制御装置。利用这个装置可以控制草原的天气变化，不同天气会影响到出现的怪物种类。

5. 将装置上面的两个开关拉下来令天气变成晴天，镜头会提示草原东南方出现魔物**マルドゥ－ク**。不过这只魔物前方有一只巨大的龙龟挡着，以现时的实力无法击倒这只龙龟，因此还要改变一次天气，将装置右边的阀门拉下来让天气变成落雷后能令龙龟便会消失。这样便能去讨伐它身后的魔物了。

BOSS战：マルドゥ－ク

HP:108120
连锁值:150%

基本上可以沿用之前的阵型配置，开场后用ABB阵型快速积累连锁值，队伍的HP下降了一定程度后转换成ABH。BOSS的血量虽然非常高，但是连锁值只有150%，而且雷属性和冰属性都是弱点，利用高级魔法攻击很轻易便能将它打成崩溃状态。火属性和风属性会吸收，手动输指令的时候不要选错。“**メガトンブレイク**”是BOSS的必杀技，同样有很长的准备时间，及时转换阵型即可。

6. 战斗胜利后获得**フラグメント**，剧情后返回“**サンレス**水乡 –AF300–”

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

サンレス水乡 -AF300-

1. 完成了上面两条路线后回来这里就会发现原本的完熟大王已经被削弱了，走到地图提示的位置触发剧情并进入 BOSS 战，斯诺也会加入战斗。



BOSS战：ミュータントマト

HP:49520
连锁值:250%

完熟大王的弱化版，连锁值稍微高一点但 HP 只有前者的一半。战术阵营不需要太大改动，即使不容易将其打崩溃但消灭它还是很轻松的。

7. 击败 BOSS 后能在附近找到时空钥匙，要将莫古利投掷出去才能拿到“正体不明**のオ－パ－ツ**”。

8. 按照地图提示在附近能找到时间之门，调查之后刚刚的钥匙会变成“再临**のオ－パ－ツ**”，打开时间之门后进入时间狭间能触发剧情，剧情后离开即可。

——Side B 结束。

※Side A 和 Side B 两条路线完成后，EPSODE 3 结束，离开时间狭间后出现新区域“新都**アカデミア** -AF400-”和“逸乐**の**宫殿**ザナドゥ** - 年代不明 -”。

▶ EPSODE 4：架空の乐园

新都アカデミア -AF400-

1. 剧情后强制进入一场杂兵战，对付一种名为**ク－ル**的敌人。随后的迷宫里几乎都是**ク－ル**，而且全部都在可视状态，一旦被发现了几乎逃不掉。因为太弱的关系，获得的 CP 奖励很少，应尽量避免战斗节省时间，不过有些**ク－ル**堵在必经之路上，非常烦人。

2. 迷宫内有很多传送带，调查传送带旁边的机关可以调整传送带方向。从东边的传送带前进，走一段距离后再次进入剧情，获得新都**アカデミア**的地图。

3. 地图东边的小道里有防御系统，将防御系统外面的警备机器**コボルト**甲型和**フエヒタ** - 型消灭后便可继续前进。

4. 前进途中会触发多次剧情，随后**カイアス**会出现。按照地图的提示跟着**カイアス**走，穿过中央的过道来到西边“！”号提示的地方，发生杂兵二连战，胜利后还会进入 BOSS 战。

BOSS战：ゼノビア

HP:209920
连锁值:300%

开战后 BOSS 会马上使用“亲卫阵”召唤出大量触手杂兵ヴァパラトウス。全部消灭这些触手之前 BOSS 本体会进入防御状态，无法对它造成任何伤害。只能先消灭掉触手，触手的攻击方式比较单调，不过数量很多，建议用范围魔法快速清除。这个时期因为无法对 BOSS 的本体积蓄连锁值，因此建议以 ABH 的阵型，这样既能保持队员的 HP 又能有效清理杂兵。BOSS 的攻击招式里面，“攻性变异”的威力是最强的，惟独它用这招的时候要换成 DDH 阵型。

清理掉全部触手后 BOSS 就会露出本体，这时候可以大胆地换成 ABB 阵型进攻，就算是 300% 的连锁值一下子就能将 BOSS 打成崩溃状态。当然，BOSS 崩溃后更不能停下来，持续进攻甚至能让连锁值达到 999%，在 BOSS 恢复之前能给予重创。BOSS 从崩溃状态还原后会再次使用“亲卫阵”召唤出触手，重复之前的步骤便能将其打败。

5. 剧情后获得“巨塔**のオ－パ－ツ**”，往东北方向走到地图提示的地方打开时间之门，进入“**アガスティアタワ** - -AF200-”。

アガスティアタワ- -AF200-

1. 剧情后调查房间里面的 4 个显示器，打开房门来到外面，沿着走廊来到另一边的房间进去，途中可以从工作人员中打听到一些数字串。

2. 进入房间后继续调查 4 个显示器，出现即时选项后选择密码“9261”，解开门锁同时能拿到地图。

3. 跟着**カイアス**来到外面，因为通往**カイアス**所在地点的走廊有一处无法解开电脑认证而不能通过。只好去其他时代的**アガスティアタワ** - 找出这个电脑认证。

4. 离开这个时空返回“**ヤシャス**山 -AF01X-”，用**ワイルドオ－パ－ツ**打开地图西南方的时间之门进去，抵达“**アガスティアタワ** - -AF300- ”。

アガスティアタワ- -AF300-

1. 这个迷宫里要用走廊上的开关令房间旋转，每一个房间有两扇门，通过调整门的朝向将走廊连接起来前进。走到 12 层的中央的电梯处发生剧情，调查电梯后上去。

2. 第 14 层也是用同样的方法前进，注意沿路收集道具。来到地图提示的地方按下开关上去第 15 层。

3. 来到第 15 层西边的房间，调查里面的显示器，即时选择的密码是“1237132”(迷宫中有提示)。剧情后拿到“**アクセスキ** -TYPE50”，用 START 菜单离开，返回“**アガスティアタワ** - -AF200- ”

アガスティアタワ- -AF200-

1. 启动之前无法使用的机关，来到地图提示的地方，剧情后继续调查有提示的电脑。

2. 按照提示来到地图中央电梯，剧情后会连续进入 3 次杂兵战，敌人是**イエ－ガ**－型，难度不高。

3. 第 51 层前进的时候，蓝色、白色房间各旋转一次，黄色房间旋转三次前进，来到北边尽头的房间调查电脑，拿到“**アクセスキ** -TYPE52”。沿路返回中央电梯。

4. 第 52 层的路线比较繁琐，从中央电梯出来后进入南边的白色房间内，旋转房间一次离开。黄色房间要进去旋转两次，然后到走廊的另一边，操作机关使蓝色房间旋转两次，再返回黄色房间旋转两次然后离开。通过蓝色房间进入东北边的红色房间，在提示位置拿到“**アクセスキ** -TYPE 最上阶”，沿路返回中央电梯。

5. 中央电梯上升过程中会遇到高级杂兵**グランベヒ－モス**，胜利后抵达最顶层，按照提示来到“！”位置进入 BOSS 战。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

BOSS战：デミ・ファルシ=アダム

HP:74250 & 212160
连锁值:200%

除了标准的ABH、DDH等阵型之外，还可以尝试配置出ABE阵型来战斗。刚开战后无法攻击到BOSS的本体，要先破坏掉两边的触肢。触肢的连锁值为250%，集中火力各个击破即可。BOSS的本体并不强大，连锁值也只有200%，ABB模式猛攻下比较容易崩溃，崩溃后也是全力进攻的时机。BOSS从崩溃状态恢复后会从新召唤出两只触肢，重复之前的步骤即可。

第一场胜利后还会进入第二场，BOSS的能力会稍微增强一些，HP则大大提高，不过基本打法不变。战斗胜利后会出现即时选项，这里要选“ホ－プを叱る”，如果选错了其他选项则还要打一遍这个BOSS。

6. 打败BOSS后，调查地图提示的地方找到“新生の**オ－パ－ツ**”。打开时间之门进入“新都**アカデミア** –AF4XX–”。

新都アカデミア –AF4XX–

1. 来到这个全新面貌的新都**アカデミア**，穿过中央联络桥一路往北走，按照地图提示进入研究设施找到霍普和艾丽莎。艾丽莎会委托塞拉和诺埃尔去找**グラビトンコア**。

2. 回入口处跟柜台小姐对话，她会告诉我们**グラビトンコア**所在位置的情报，具体能从菜单的**フラグメント→カテゴリ**别**→グラビトンコア**中查看。一共7个，但实际上找到5个即可，位置如下：

ネオ・ボ－ダム –AF003–：地图中央靠东“满ち干の浅瀬”可以见到一个正方形的小祭坛。利用莫古利的探索可以发现。



▲乘上陆行鸟跳到对面的屋顶上。

ビルジ遗迹 –AF005–：之前开启捕捉怪物系统的位置，北边有一条楼梯，骑上陆行鸟跳过这条楼梯东边的石墙，在里面用莫古利的探索功能找出来。

ヲルバ乡 –AF200–：地图上商店旁边的一个上了锁的屋子，利用陆行鸟从上图的位置跳到对面屋顶上拿到。

新都アカデミア –AF400–：之前发生BOSS战的地方往东走。利用跳跃逆向跳到一个往上运动的传送带底端，利用莫古利的探察能发现。具体位置可以参考本攻略“地图附录”部分中新都**アカデミア**的地图。

ヤシャス山 –AF100–：从“新都**アカデミア** –AF400–”拿到了**グラビトンコア**的位置，往正南方向走到尽头会发现时间之门，利用“**ワイルドオ－パ－ツ**”打开后才能进入这个地图。**グラビトンコア**位置在地图西南方的黑暗区域，可参照下图：



◀ヤシャス山 –AF100–，具体位置如图所示。

3. 全部收集完成后回去“新都**アカデミア** –AF4XX–”向艾丽莎汇报，获得“漂白の**オ－パ－ツ**”。按照地图指示解锁东边的时空之门即可开启下一个区域。**交齐了全部グラビトンコア之后，如果不跳过剧情会出现即时选项，如果选“受け取らない”的话会进入悖论结局“ふたりの门出”。**

▶ EPSODE 5：动き出す刻

时空の狭间

1. 剧情后诺埃尔离队，塞拉一人行动，按照地图“！”的提示前进即可。

2. 继续前进会发生BOSS战，对手是**カイアス**，虽然我方只有塞拉跟怪物同伴的组合，但此时的**カイアス**比较弱，注意回复还是能轻松获胜的。胜利后进入下一个区域。



ネオ・ボ–ダム –AF00X–

1. 往自己房间的方向走，进去房间后发生剧情。

2. 剧情后离开房间，到沙滩的栈桥上跟闪电对话，注意对话中会出现即时选择，选择“**受け入れない**”（Y/△）则继续推进剧情。

3. 前往地图北方陨石坠落地点，发生剧情。

注：步骤2中，跟闪电对话的即时选项中如果选择了“**受け入れる**”（A/×），则直接进入结局**パラドクスエンディング**「**とこしえの**安息」。

死にゆく世界 –AF700–

1. 开始后往地图西边走，在一只躺下的怪物身旁找到诺埃尔。

2. 剧情后跟着诺埃尔走，诺埃尔的位置可以从地图上的绿色点找出来。一直跟着他来到时咏之集落。在集落里利用莫古利的探察功能调查周围的黑色人影，找到诺埃尔，进入剧情。另外，集落里能用莫古利的探察功能找到“死**にゆく**世界**の**地图”。

3. 继续跟随诺埃尔走并发生剧情，然后进入战斗。诺埃尔单人对**カイアス**，战斗同样非常简单，注意防御和回复即可。不过就算输掉了对流程也没有影响。

4. 来到地图的北方，发生小BOSS战，敌人是**ゴグマゴグ**（HP146400 连锁值：200%），并不难对付，只要注意它会施加各种封印行动的异常状态，马上用万能药解除即可。

5. 战斗胜利后，原本漆黑一片的场景迎来了黎明。按照地图提示沿路返回即可，注意路上的杂兵实力比以往高很多，而且还会令角色陷入无法行动的虚脱状态。抵达目的地后调查“时空**の**歪**み**”，莫古利归队，进入“**ネオ・ボ－ダム** –AF700–”。

ネオ・ボ–ダム –AF700–

1. 从“时空**の**歪**み**”抵达这个区域，按照地图提示前进往前走便能发生剧情。

2. 剧情后，刚刚来的路上有一个莫古利无法探察出来的宝箱，现在可以探察了。从宝箱中获得“**ネオ・ボ－ダム** AF700年**の**地图”。继续前进，按照莫古利的提示调查隐藏地点能触发一些剧情。在最北边能找到“箱舟**のオ－パ－ツ**”，利用这把钥匙打开时空门即可离开，EPSODE 5结束。前往“新都**アカデミア** –AF500–”。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

▶ THE LAST EPISODE：约束された永远

新都アカデミア –AF500–

1. 作为最终迷宫这里出现了地形陷阱，难度大幅提升。前进的时候要注意不要掉下去，最好先到“逸乐の宫殿ザナドゥ”学会フラグメント技能“反重力ジャンプ”。迷宫中主要有两种设施，一种是仙人掌，调查过之后，如果不小心在迷宫哪个位置掉了下去，玩家便会回到最后接触过的仙人掌的位置。另一种是立方机关，迷宫后半部分要操作这些机关来调整迷宫的变化才能前进。值得一提的是最终迷宫杂兵战斗力很强，而且其中一种叫ミミ的敌人可以召唤出ベヒ－モス零式或ショロトル，尽量不要惹上这些敌人。

2. 往北走，第一个“T”字分叉路选左边的路线前进，途中能拿到“新都アカデミア AF500 の地图”，通过了几个会运动的特殊平台后到达地图提示的位置发生小 BOSS 战，敌人是“パコ·アメシスト”和“パコ·ルブライト”。



BOSS战：パコ・アメシスト&パコ・ルブライト

HP:250400
连锁值:200%

一对出现的小 BOSS，HP 和连锁值完全相同，但是弱点属性完全相反。BOSS 本身的实力并不强大，不过假如其中一只被击倒了，过一会儿没有被击倒的一只就会分裂出跟这只完全一样的新BOSS出来，而且HP是全满的。因此战斗的要点在于同时削减两个 BOSS 的体力，最后一次过将它们消灭。另外，因为 BOSS 的弱点属性完全相反，所以千万不要用范围魔法来进攻。

3. 击败 BOSS 后继续前进，第二部分的路线开始出现立方机关了，利用这些机关调整迷宫中的平台运动方式，然后前进。因为地图上细分了好几个目的地，按照“！”提示能轻易找到前进的方向。具体路线可以参考本攻略“地图附录”部分。

4. 抵达最北边的终点后进入剧情，最终 BOSS 战。因为战斗是 4 连战，战前要做好充分准备，特别是要让队伍里负责回复的同伴学会所有 HLR 的技能。

最终战1：バハムート・カオス

HP:79930
连锁值:–

战斗前推荐配出一个 DHH 的阵型，这样在陷入危险的时候便能进行防御同时加快回复速度，BOSS 在这个阶段因为无法被打崩溃，所以这一战没必要用 ABB 阵型了，全程用 ABH 阵型进攻会安全得多。特别要注意 BOSS 的必杀技“メガフレア”，出招的时候画面都会有特写提示，这时我们要马上切换成 DDH 进行防御。BOSS 的 HP 不多，很快便能获胜进入下一阶段。



最终战2：カイアス

HP:38830
连锁值:300%

战胜バハムート・カオス之后カイアス会变成人类形态继续进行战斗。カイアス会使用很多带吹飞效果的物理攻击，浮空状态下的角色是无法行动的，这也是战前要安排一个 DHH 阵型的原因之一，毕竟只有一个 HLR，假如被打飞了，整个队伍会陷入危险。另外，カイアス除了会回复技能之外，还会一招“チェ－ンカット”，直接将连锁值还原到 100%，因此要将他打崩溃不太容易，还好他的 HP 不多，除非我们总是防守，不然输出还是能赶上他的回复速度。

最终战3：カイアス

HP:52950
连锁值:200%

カイアス第二战，实力比上一场大幅强化。身心活性化的回复量大幅提升，自动回复的状态（リジェネ）每秒能回复接近 600HP，加上频繁使用的“チェ－ンカット”会令连锁值还原，因此就算将他打崩溃了，输出也非常有限。BOSS 最具威胁的攻击是“冲击波”和“インフェルノ”两种，前者使用比较频繁，而后者会造成很高的“BLOOD DAMAGE”。BOSS 被打败后会复活一次并且 HP 全部回复，之后的进攻会更加猛烈。

通常情况下建议用 ABH 的阵型战斗，因为没有 HLR 职务的角色在队里非常危险，而且 BOSS 的连锁值不高，不需要太大火力也能将其打崩溃。上面提到的两招是必须用 DDH 防御下来的，要进行回复的话就切换成 DHH 阵型。战斗的关键在于怎样保持所有角色的血量，如果一次花太多时间进行回复只会令之前的努力白费。BOSS 的リジェネ状态可以用猛毒状态来抵消，如果有角色有 JAM 职务的话，可以善用一下バイオ这招。

最终战4：バハムート・ベイシオ

HP:1059000　　连锁值:300%

バハムート・レイシオ&バハムート・ウォロ－

HP:141200
连锁值:300%

这场战斗首先要击倒红黄两只巴哈姆特才能攻击 BOSS 本体。红色巴哈姆特对火、雷属性伤害减半，而黄色的则是冰、风属性减半，两只巴哈姆特护法的攻击频率不高，也没有特别有威胁的招式，不过同时被两只围攻还是比较危险，建议先集中攻击一只，打崩溃后进行各个击破。最后一只被击破之后经过大概 200 秒两只便会同时复活，因为这个时间是从最后一只被打败后算起的，所以没必要追求同时击破。

打败红黄两只巴哈姆特后，BOSS 本体会马上使出“禁咒”给我方角色施加大量异常状态，用万能药可以一次解决。露出本体后比较有威胁的攻击是“裁きの太刀”和“死にゆく太阳”，这两招必须切换成 DDH 的阵型来防御，其他招式则不用刻意进行防守。战斗时还要留意 BOSS 本体头上的信息，如果出现一个“カウント 3”就代表它将要发动必杀技，随后这个数字会倒数，倒数到“1”的时候代表距离出招时间还有几秒，马上切换阵型并发动防御技能吧。只有本体在场的时候必杀技是“ギガフレア”，两只则是“テラフレア”，三只同场是“エクサフレア”，威力也会依次递增——这也是要采取各个击破战术的原因。两只以上的时候如果没及时防御这招基本上会被秒杀，倒数到 2 的时候如果 HP 太少也要停下来进行回复。

基本的阵型还是 ABH 为主，BOSS 不会进行回复，所以强攻的意义不大，维持自己的血量会更加稳妥。HLR 工作最好交给召唤兽，挨过了 BOSS 的倒数攻击后利用这类召唤兽的必杀技可以马上让 HP 回复到较高水平。总的来说只要注意防御 BOSS 的大威力招式，这场战斗便不会什么难度了。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

▶ 非剧情中的另外7个パラドクスエンディング的观看方法

首先要通关，然后去逸乐の宫殿**ザナドゥ**左边的屋子里找陆行鸟女郎习得**フラグメントスキル：グランドクロス**，下面如果没有特殊说明的话，都需要开启这个技能的效果（在**フラグメントスキル**的最下方的技能）。

写本：巨兵たちの大战

封闭 AF005 年的**ビルジ**遗迹，然后进入这里，不通过制御装置直接干掉**アトラス**。

BOSS：アトラス

未经弱化的アトラス攻击力异常强劲，但是攻击模式比较固定，只有两种：三连击和喷气攻击，双手抬起就说明要使用三连击，赶紧进行防御，而趴下身子就要使用喷气，这时候可以不防御，直接进行回复即可，它的动作很慢很慢，非常好判断，看见动作再进行反应都来得及。它的 BREAK 上限为 999%。几乎不可能打成 BREAK 状态，直接解决掉即可。

战斗结束后来到**アルカキルティ**大平原 AFXXX，看完剧情即可。

写本：偿いの梦路

封闭 AF200 年的**ヲルバ**乡，然后直接去北边的屋顶上找盖亚斯的麻烦。

BOSS：カイアス・バラッド

这次他基本上保持了最终 BOSS 战时候的强度，而且更令人恶心的是心身活性化回复量的剧升，瞬间回复 10 万 HP，这样很可能就打不完了。所以最好开战之后派上 JAMMER，他对中毒和降低防御都没有抗性，打成 BREAK 之后全员猛攻就可以在一次 BREAK 之后结束战斗（如果最后实在来不及可以使用必杀技迅速解决），不过之后他还会复活一次，照样解决即可。

然后去新出现的 AFXXX 年的**ヲルバ**乡看剧情。

写本：プリンをもってプリンを制す

封闭 AF300 年的**サンレス**水乡，打败完熟大王之后直接去挑战没弱化过的完熟大王。

BOSS：完熟大王

攻击威胁很小而且防御力很弱，但是会打消我方的有利状态，这家伙其实可以通过直接猛攻来解决，如果以全职业练满的状态去的话战胜它不过是时间问题。

之后去新出现的 AFXXX 年的**サンレス**水乡看这个恶搞到家的剧情。





写本：魂のレプリカ

封闭 AF200 年的**アガスティアタワ－**，前面按照剧情来走，进入中央电梯之后不要进行解谜，直接一路上到最顶层和**デミ・ファルシ＝アダム**开战。

BOSS：デミ・ファルシ＝アダム

我个人感觉这家伙似乎没有强化过的迹象……先干掉左右两边的手，然后直接猛攻本体就能在一个回合内干掉它。

然后来到 AFXXX 年的**アガスティアタワ－**看剧情。

写本：二人の门出

封闭 AF4XX 年的新都**アカデミア**，然后发展剧情，把 5 个**グラビトンコア**交给艾丽莎之后的对话中，不要跳过剧情，最后会出现选项，按 × 键选择不拿，就可以看到这个剧情了。

写本：世界の终わりの空

封闭 AF4XX 年的新都**アカデミア**，正常进行剧情，来到时空**の**狭间之后正常进行剧情，最后和盖亚斯开战，我们需要打赢他。

BOSS：カイアス・バラッド

由于我们只有塞拉和怪物同伴，一旦塞拉被击败战斗就结束了，而且盖亚斯的实力又不是三拳两脚可以打倒的，所以这里需要一些特别的战术。首先选一个职业为 DEFENDER 的怪物同伴，塞拉的职业选 JAMMER，开战之后用 JAMMER 的魔法ブラッド不断削减他的 HP 上限，一旦他强化自己的能力就使用デスペル抵消掉，回复就用道具。如果运气好能把他打成 BREAK 状态也不要切换成 ATTACKER 职业追击，还是使用ブラッド不断削减上限。等把 HP 上限削减到 27000 左右就可以换用魔法**バイオ**让他中毒，其他情况应对方法不变，等他的 HP 只有 6000 左右的时候就可以全力攻击了，死后还户复活一次，不过 HP 上限依然只有 27000，战术不变打他到死就好。

之后来到 AFXXX 年的**ネオ・ボ－ダム**看剧情。

写本：混沌を继ぐ者

封闭 AF4XX 年的新都**アカデミア**，正常进行剧情，注意，下面比较重要：在控制塞拉在时空**の**狭间和盖亚斯发生战斗前，把“**フラグメントスキル**”中的“**グランドクロス**”技能设定成 OFF，然后正常进行剧情，来到死**にゆく**世界后再把这个技能打开，然后单挑战胜盖亚斯。战斗本身并不困难，毕竟我们只有一个人，敌人也不会强到那里去，当做一场正常战斗就好了，HP 不多的时候记得用道具回复，他依然会复活一次，不过总的来说仍然很简单。

之后去 AFXXX 年的死**にゆく**世界看剧情。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

资料研究

▶ 地图附录

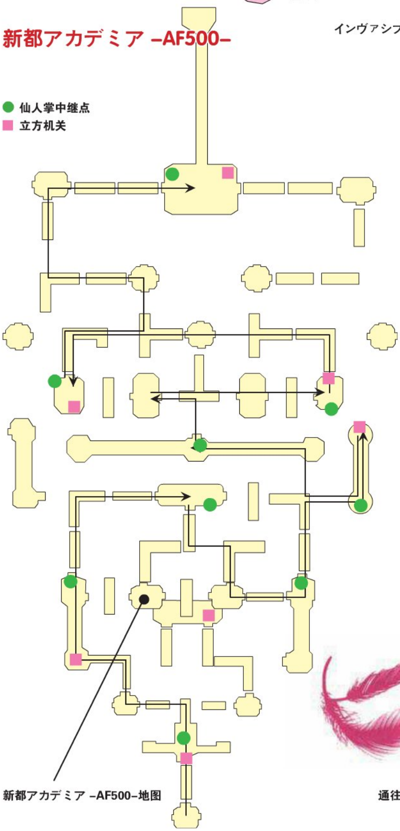
● 传送石碑

アルカキルティ大平原



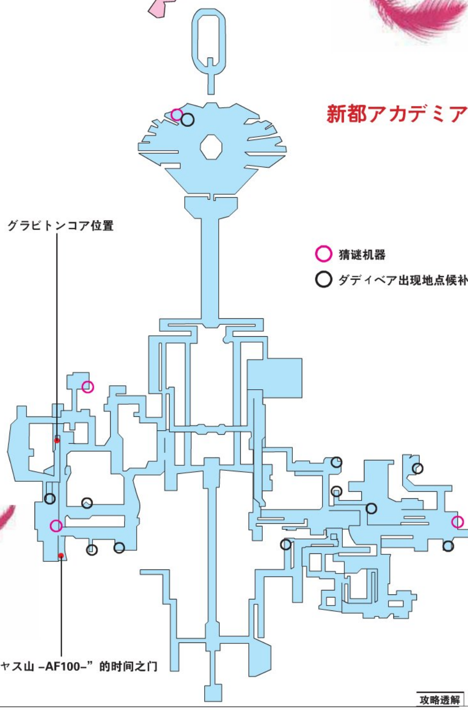
新都アカデミア –AF500–

● 仙人掌中继点
■ 立方机关



新都アカデミア

○ 猜谜机器
○ ダディベア出现地点候补



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

全地图100%注意事项

总体注意事项

首先肯定要发现这个地点在所有年代的场景，很多场景只有特定年代才能开放的。

ネオ・ボ－ダム：要点在诺拉的据点那里，那里地形很复杂，有些小地方不容易发现。比如最不引人注目的就是进据点大门（就是蕾布萝面前的那扇大门）之前往左走的一小块区域，很多地图完成度96%的玩家都是卡在了这里。

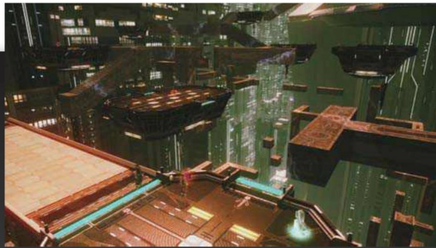
ビルジ遗迹：没什么要点

ヤシャス山：没什么要点

ヲルバ乡：房子里面一定要走到每个角落。

サンレス水乡：由于有的藤蔓是单方向通行的，而且通行线路固定，所以如果发现有的地方还是黑的，就要在两边找找另外的藤蔓或者能通行的路，建议在这里把游戏整体亮度调低发现跳跃标记。

新都アカデミア：很多人会发现地图显示已经到了100%，但是研究员就是不认，其实这里我们需要把AF500年的地图（也就是最终BOSS战之前的地图）走一遍才能算完成，这个地图有一些孤岛，为了节省时间，可以直接从旁边的砖块上往孤岛上跳，可能跳不上去，但是只要跳到附近也是算走了这块地图的。



アガスティアタワ－：完成AF200年的依赖パラドクス原因物质调查之后获得アクセスキ－TYPE-13，可以帮助你来到AF300年该场景的最下层，不过那到这个道具的话AF300年的场景就只能在13和15层之间来回，如果其它层还有没走完的地方的话可以封闭该地区重新走一遍。

ヴァイルピ－クス：没什么要点

アルカキルティ大平原：没什么要点

死にゆく世界：没什么要点

全ワイルドオ－パ－ツ一览

1. **ビルジ**遗迹AF005、讲解**モ－グリハント**的地方自动入手。

2. **サンレス**水乡AF300、乘坐陆龟的时候可以在前行不远处的下方发现。

3. **アガスティアタワ**－AF200第一张地图可以拿到。

4. 逸乐**の**都市**ザナドゥ**用10000枚硬币换到（只能一次）。

5. **アルカキルティ**大平原西部悬崖下面。

6. **ビルジ**遗迹AF300收集**フラグメント：イリジウムリング**那个委托中拿到。

7. **ヲルバ**乡AF200地图中部偏左上的位置，具体位置在下楼梯之前可以看见的某个不可到达的屋檐上，建议把游戏亮度调低来找。

8. 新都**アカデミア**AF4XX地图最右下方那个"口"字形区域的上部。

9. 剧情中去过**ネオ・ボ－ダム**AF700之后回到死**にゆく**世界，和**ユ－ル**挂掉那里的石像对话选择"觉悟**はある**"。

10. **ヤシャス**山AF100全部**フラグメント**收集之后拿到

6. 时空**の**狭间中可以拿到两个。

7. **ビルジ**遗迹AF100年中部那个宽阔的大院子，就是之前获得**モ－グリハント**能力那里。

8. **ヲルバ**乡AF300年中间偏左上部有一个通向下方的楼梯，楼梯中间可以发现，需要扔过去拿。

9. 新都**アカデミア**AF4XX年**アカデミ**－本部的猜谜机器所在场景中部有一片无法到达的地方，扔过去拿到。

10. **アガスティアタワ**－AF200年，51层右下角地图外面。

11. 死**にゆく**世界村落中段路右边。

12. 新都**アカデミア**AF500年中部必经之路的宝箱里获得一个，最上部宝箱获得一个，自动拿到一个。

13. 通关后自动拿到一个。

14. **ビルジ**遗迹AF005年可以自动入手一个。

15. **ビルジ**遗迹AF300年地图左中部那个需要陆行鸟跳进去的小花园。

16. **ヤシャス**山AF100年亡都入口处的宝箱。

17. **サンレス**水乡AF400年可以拿到。

18. **ヴァイルピ－クス**AF200年可以拿到两个。

リバ－スロック位置一览

1. **ヤシャス**山AF010年，需要陆行鸟跳上去的高台北部一点的位置。

2. **ヲルバ**乡AF200年，右下方的房屋内可以找到该区域地图，也能找到一个**リバ－スロック**。

3. **ヤシャス**山AF01X年，刚出现在这个场景的时候面前就可以发现。

4. 逸乐**の**都市**ザナドゥ**中可以拿到。

5. 新都**アカデミア**AF400年，那个要求全地图100%达成的委托人南边一点的位置。



非剧情获得的フラグメント的获得方法

ネオ・ボ－ダム -AF003-

ハ－トプリズム(50CP)

和海边坐着的女性对话接到任务，然后来到**シェルタ**－海岸，在这里的方形宝箱里拿到**ノラの**医疗**キット**，然后可以回去交差。

グラビトンコア・アルファ(500CP)

获得**モ－グリハント**能力后来到满**ち**干**の**浅濑，在这里可以找到一个棕色的像是地基一样的东西，仔细看可以发现上面漂浮着一个透明的物体，调查它就可以了。

ビルジ遗迹 -AF005-

ウニオ・ミスティカ(100CP)

在**ビルジ**遗迹，获得**モ－グリハント**的能力之后继续前进的过程中可以发现两条岔道，在露天的那条岔道上和队长对话接到任务，我们需要找到两个神经作动药，其中一个就在岔道入口附近，我们需要用**モ－グリハント**找到隐藏的宝箱（其实见到队长之前就能找到这个药了）。而另一个在另一条岔道里，在这条地下通道一样的岔道里我们可以在路边发现一条通向下方的道路，跳下楼梯后可以找到宝箱。

TIPS:游戏中有不少フラグメント需要玩家先获得了其他フラグメント或达成某些特定条件后才能获得，而且要先完成的フラグメント不限于同一个时空中，因此玩家如果发现某个フラグメント无法达成，可先去完成其他的。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

ガストの种子(600CP)

在上一个**フラグメント**所在的地方，进入那个地下通道一样的岔路，里面会发现一名士兵，和他对话接到任务。然后来到**アトラス**所在地的前面，从这里进入设施内部，进入之后来到地图西北方的方形房间，在房间入口处会遇到一个尸骸，干掉它完成任务。注意尸骸的能力比较强，最好先蓄满随从怪物的必杀技并且利用奇袭进入战斗，由于它的攻击对随从怪物的杀伤力太大，所以先不要派上**ケット・シ－**这样太脆弱的怪物，如果HP过低的话可以切换成不落**の**砦进行回复，喘过气来之后重新发起攻击。

ウィタ・リリカ(200CP)

回到发掘现场，这里有一间屋子，屋子里有很多台电脑一样的监视器，和这里的士兵对话接到任务。之后取得投掷能力后回到这里，在发掘现场中部的那个巨大的手的某个手指上可以找到宝箱，利用投掷拿到里口**の**键，然后从士兵旁边的小屋进去开门往里走，里面的某个隐藏宝箱里有任务道具。

アリス・シンフォニア(100CP)

和发掘现场某个黄头发上半身比较清凉的女性对话接到任务，然后回到那个很多监视器的房间，在那里用**モ－グリハント**找到隐藏宝箱，然后回去交差。

アニマ・ミセリア(200CP)

回到墓碑那里，和那里的研究员对话接到任务。然后到AF300年的**ビルジ**遗迹，在接任务的地方附近可以找到一朵很高的花，那就是任务道具了。

グラビトンコア・ベータ(500CP)

地图中部靠东部有一块被围起来的类似于小花园的地方，从楼梯上方那个倾斜的坡道上利用陆行鸟跳进去可以在小花园的北部找到这个藏起来的东西。



ヤシャス山 -AF010-

アム－ル魔珠(300CP)

在**ヤシャス**山的亡都**パドラ**，拿到虚空**のオ－パ－ツ**之后下楼梯，在下面的平台有个戴眼镜的研究员，对话接任务。之后来到AF01X年，来到相同的平台，在平台的一个角落里可以发现一堆箱子，里面有一个宝箱，需要扔宠物进去拿。

イノセンス圣珠(300CP)

在亡都**パドラ**，拿到虚空**のオ－パ－ツ**之后下楼梯，再下一次楼梯来到地面附近，和一个女性研究员对话接任务。然后来到AF110年的**ヤシャス**山，来到发现整备技师的平台（参照后面的指南），往北走一点可以发现一个悬崖，悬崖下面可以看到漂浮的宝箱。还等什么，赶紧扔过去捡！

パトス宝珠(300CP)

亡都**パドラ**左上方的那个“佛头”附近使用**モ－グリハント**，但是需要获得扔**モ－グリ**的能力之后回来拿。

ミザリ－灵珠(300CP)

这个委托人要很晚才出现，本人是获得55个**フラグメント**之后再来这个区域才找到委托人的，委托人具体位置在亡都**パドラ**入口附近，是一名白色短发女性，跟她对话接到任务，然后去那片完全黑色的地区消灭一次**ベヒ－モス**，然后获得**ベヒ－モスの牙**（第一次消灭**ベヒ－モス**的话必获得），然后可以回去交差。

ヲルバ乡 -AF200-

おおきなたまご(300CP)

在刚进入**ヲルバ**乡的**ゲ－ト**附近用**モ－グリハント**发现隐藏道具。

グラビトンコア・ガンマ(500CP)

在商店旁边那间白色屋子的楼顶上，我们需要骑着陆行鸟从一旁的斜坡上去，在路边可以发现一个小斜坡，从小斜坡上冲上去，按住叉子键飞到屋顶上可以发现隐藏的道具。

ヤシャス山 -AF01X-

ラケシスの宝剑(300CP)

ヤシャス山中部有个高台，用陆行鸟跳上去可以找到委托人，然后回到AF010年的相同地点可以在方形宝箱里找到**フェンリルの**花，回去交差即可。

アトロポスの宝镜(300CP)

在亡都**パドラ**下面的平台上和某个男性研究员对话接到任务，然后去**パドラ**山峡获得“纯白**の**结晶”“紫黑**の**结晶”和“翠绿**の**结晶”，纯白和紫黑都好说，分别在山峡的中部偏东和南部（隐藏宝箱），地毯式搜索不难找到，而翠绿在山峡中部靠西边的位置的一条地缝里，从上面向下看可以在草丛里找到宝箱，扔**モ－グリ**进去拿到。

クロト－の宝玉(300CP)

在亡都**パドラ**右上角大平台上有时候会找到一个戴眼镜的研究员，对话后接到任务，然后来到AF010年，在**パドラ**山峡中部某个凹进去的地方可以找到宝箱（小心**ベヒ－モス**），拿到**パドラの**石版之后回去交差。

ゴルギュラの种子(500CP)

在霍普下方的那个平台，通向霍普所在平台的楼梯下面可以找到一名男性研究员，对话接到任务，然后来到地图西南方的那个大块区域会遭遇敌人**ゴルギュラ**，敌人的实力很强，以我们刚来到这里的实力来说是很难打赢的，建议至少在第5章或者第6章的时候再来打。它的HP有86万之多，攻击方式主要是以异常状态为主，还有可能封住我方的行动，一看到我方有角色行动不能就要赶紧使用万能药解救（尤其是负责回复的同伴），由于开战之后会马上被敌人用异常状态攻击，所以开战的阵型最好是勇战**の**凯歌，而负责回复的最好是怪物**プリン**卫生兵，它的必杀技可以帮助我们瞬间回复最大HP的一半，而且必杀技积蓄异常地快，大大降低我们的回复压力。它的BREAK值比较容易提升，火、冰、雷三种属性都是弱点，如果BLA角色魔法攻击力够的话很容易将它打到BREAK状态，这时候最好能够换上一些以魔法攻击为主的怪物进行猛攻（比如AF300**ビルジ**遗迹出没的炸弹型怪物**ヒュ－ズ**），魔法攻击力在500以上的时候一个魔法很可能造成两万多的伤害，当BOSS的HP很低的时候会对我方全体使用死亡宣告，不过使用死亡宣告后它就不会再攻击了，解决起来还是很轻松的。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

ビルジ遗迹 -AF300-

プラチナリング(400CP)

从AF005年的出口来到这个场景，来到这个场景后直走上楼梯，和站在陆行鸟旁边的军人对话接到任务，接着来到地图左上角的小房间里调查隐藏的宝箱得到魔物记录装置，然后回去交差。

ミスリルリング(400CP)

还是从AF005年的出口出来，来到通道里，在通道某个有宝箱的岔路中可以找到一个站着不动的研究员，对话后接到任务，往回走来到刚出现的场景附近，高台上有数个巡逻的士兵，和其中一个对话得到报告书，然后回去找研究员。

イリジウムリング(400CP)

在地图右上角的墓碑那里用**モ－グリハント**发现隐藏的委托人对话后来到之前托你拿报告书的研究员附近，那里有一个长得很粗犷的男子，和他对话玩一个讲冷笑话的小游戏，一共三轮，看不懂日语没关系，随便选，选错的话就会退回到第一轮，然后你之前选过的选项会变为灰色，这样即使人品差到家也最终是可以完成小游戏的，结束后拿到相棒**の**传言，回去和委托人对话，你也会知道为什么委托人是隐藏的。完成后拿到一个**ワイルドオ－パ－ツ**。

制御装置・第2パスワ－ド(400CP)

AF100年**ビルジ**遗迹**アダマンリング**委托任务的关联任务之一，来到地图左上角原来**アトラス**制御装置那里，和男子对话后调查制御装置，完成一个时**の**迷宫之后拿到。

サンレス水乡 -AF300-

ふしぎなたまご(300CP)

之前拿乱云**のオ－パ－ツ**那里，我们使用藤蔓荡到拿**オ－パ－ツ**的地方的，回去的时候不要抓藤蔓回去，在藤蔓附近可以发现一条小路，走到这条小路的尽头，可以在附近的天空中发现一个水晶状物体，扔过去拿。

アルカキルティ大平原 -年代不明-

薄红水晶(300CP)

在狩猎营地接到消灭**ゴブリン**的任务之后出来可以在任务地点附近发现一个红色的仙人掌塑像，调查之即可。



群青水晶(300CP)

在南部某个巨大仙人掌石像前可以发现隐藏的红色仙人掌像，调查之。

深绿水晶(300CP)

把天候调整为沙岚（就是回到刚来到这个地方的天候状态），然后再发现群青水晶的地方往西南方向走，在西南某个角落里会发现一个砂龙卷，里面隐藏着一个黄色的仙人掌像。

浅黄水晶(300CP)

通过深绿水晶传送到西部，直接往西走可以在水里看到这个红色仙人掌像。

紫绀水晶(300CP)

把天气调整成打雷，找到浅黄水晶后往西南方向走，可以在河口附近找到红色仙人掌像。

インヴィシブルの种子(30000CP)

在大平原上首先要完成如下准备工作：找齐5个红色的传送仙人掌像、消灭三个大型的仙人掌打开水色**ゲ－ト**的封印，然后回去猎人营地找之前让你找羊毛的那位女士，和她对话接下任务，把天气调整为沙埃，来到地图上标有谈好的地点开战。玩过前作的玩家肯定见过这个BOSS，它本体的攻击力比较弱，防御力比较强，虽然BREAK上限只有200%，但是也不是很容易打成BREAK状态，一旦BREAK值升到140%左右它会召唤飞燕剑，飞燕剑的攻击力十分强劲，而且还能跟它合力用出大威力的电击攻击。但是如果全力攻击飞燕剑的话，很容易导致这家伙的BREAK值清零，这样可能会进入死循环，战斗时间会拖得比较长，如果对手速比较自信的话可以利用大范围的魔法同时攻击两个敌人，如果觉得这么做比较累的话不妨放弃攻击飞燕剑，先全力将BOSS打成BREAK状态，一旦出现死伤就用道具回复，这样可以保证一个回合打掉它一半以上的HP，而且由于这家伙可以被浮空，攻击节奏控制得好的话他们是用不出雷击的。等它从BREAK状态恢复之后再猛攻飞燕剑，如此两个回合可以结束战斗。

オチュ－の种子(30000CP)

需要完成上一个委托，完成后回到天气制御装置那里，对话接受任务，来到地图标记地点就能看见这次的讨伐怪，玩过前作的玩家同样会觉得比较眼熟。它本体的攻击力不怎么样，但是拥有降低我方物理攻击和魔法攻击的能力。和上一位一样，这位也会召唤，不过**インヴィシブル**的召唤注重质量，这位玩的是人海战术，而它的招式“花粉”在降低我方攻击力的同时可以为召唤出来的小蝌蚪回复HP并提高攻击力，场面会变得比较混乱。好在这家伙的防御力不高，而且有火弱点，如果魔法攻击力足够的话甚至不用打成BREAK状态就可以干掉。如果场上小蝌蚪太多了可以用大范围的火系魔法清一清，它召唤的速度不会比你清得快。只要注意回复，取胜并不困难。

ヨミの种子(30000CP)

完成讨伐**インヴィシブル**和**オチュ－**之后再找天气制御装置旁边的那人接到任务，这家伙会在天候“雷”的时候出现。它所在的那个高台需要从高台南边一点的斜坡利用陆行鸟跳上去，跳上去之后直接会和它开战，依然是前作见过的怪物。这家伙其他能力倒还好说，关键是使用招式“金城铁壁”之后不仅完全无敌，还附加HP回复和BREAK值清零效果，加上它将近120万的HP，这场战斗将会异常艰难。所以我们需要变更战术：首先编成一个阵型：JAMMER+JAMMER+DEFENDER并设为默认阵型，然后最好搭配一个有ENHANCER和HEALER的阵型，开战之后两个JAMMER不断对对手使用“**バイオ**”魔法（NPC不可控，但是也会比较积极地使用这个魔法），因为有DEFENDER的存在，它会徒劳无功地攻击DEFENDER，一旦它进入“金城铁壁”状态就切换阵型进行回复和强化工作。后期这家伙会频繁使用范围攻击招式，这时候最好利用道具回复HP。如果循环大概七八个回合就能消灭它。

ロングイの种子(30000CP)

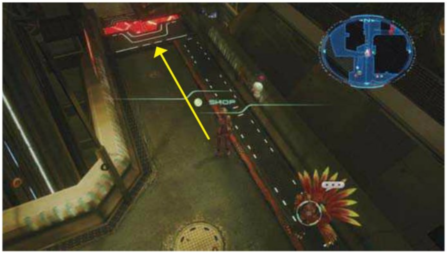
不必接任务，直接把天候调成猛暑就能看到龙龟了，直接过去就能开战。打龙龟之前最好保证我方有一名主角的HP在9000以上，这样基本上就不会被一招全灭。战斗的基本思路就是先干掉它的两只脚，打趴下之后切换成两个JAMMER出场的阵型让它进入物理和魔法防御力降低以及中毒的异常状态，然后猛攻。说来简单，由于龙龟的攻击力非常强，所以回复将是我们的首要工作，随时保持自己的HP位于上限或者接近上限的地方才不会疲于回复，它站起来的第一下肯定会发动一次附带降低最大HP的全体攻击，不久之后还会使用一次强力全体攻击，请务必保证能在中了第一下之后能够马上回满HP，不然很可能会全灭，如果攻击力够强的话在它第二次倒下的时候就有可能结束战斗了。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

新都アカデミア -AF400-

グラビトンコア・デルタ(500CP)

在和**ゼノビア**发生战斗的地方，直接往东走，这里的电梯是上行的，我们需要利用跳跃跳到下面去，调查可以发现隐藏的道具。



地图完成系（每个100-500不等，全部完成之后1500CP）

地图东南部，商店附近有个女性研究员，和她对话接任务。我们需要完成**ネオ・ボ－ダム**、**ビルジ**遗迹、**ヤシャス**山、**ヲルバ**乡、**サンレス**水乡、新都**アカデミア**、**アガスティアタワ－**、**ヴァイルピ－クス**、**アルカキルティ**大平原、**死にゆく**世界的地图，也就是让这些地方的地图完成度到达100%。详情请看后面的相关研究。

アガスティアタワ－ -AF200-

パラドクス原因物质（每个400CP）

回到50层，往从东南往西北走，这里只有一个房间，进去和三台电脑对话接到任务。首先来到本层的东南方的房间，抬头看天花板，靠近中央电梯的天花板角落里会找到“**パラドクス**原因物质TYPE-A”；去49层，来到最外面那圈，往最西边前进，途中保持视角一直往左边看，就能在通道外面平行高度的地方发现“**パラドクス**原因物质TYPE-B”；然后来到49层内侧的圆环的最右边，按L1抓住**モ－グリ**往最下方看，就能看到**パラドクス**原因物质TYPE-C，好，扔过去吧。当然，最后还得回50层交差。

ヲルバ乡 -AF300-

时の迷宫（每个500CP）



这里一共有九个时**の**迷宫，类型覆盖三大种类，其中会遇到一种流程里见不到的表盘游戏，具体玩法是刚开始的时候可以随便站在一个图案上按圆圈消去这个图案，然后表盘的指针会转动，图案上的阿拉伯数字代表消去这个图案后，两个表针最终所在的地方距离被消去的这个图案的格数，从第二次开始，只有指针指向的图案才能被消去，如果最终指针指向的方向上的两个图案都已经被消去了，那么只能重新来，全部图案消去后就算通过，需要提前计算指针最终停留的地方才能顺利通过。首先通过六个时**の**迷宫之后（其中有两个是隐藏的，分别在中部某个楼梯下和左上部，靠近的时候**モ－グリ**会有反应，很好找），中部水色的**ゲ－ト**前面会出现第七个，通过全部八个之后来到地图最南端找到最后一个，有些变态的连线谜题，全部通过后这个空间的事件解决，同时可以拿到9个**フラグメント**。

ヲルバ乡 -AF400-

グラビトンコア・ゼ－タ(500CP)

来到地图上方的白色沙滩，然后向沙滩的西北部前进，在快到沙滩西北角的时候用**モ－グリハント**调查，你说你觉得这里没东西？那就对了，这玩意已经跟背景色完全融为一体了……

时の迷宫（每个800CP-1000CP）

这里的时**の**迷宫一共有8个，其中有一个隐藏在集会所的房间里，而另一个隐藏在之前和盖亚斯决战的屋顶，这里的时**の**迷宫难度差别很大，表盘谜题很难，而其他两种谜题比AF300年的还要简单一些。但是最后一个时**の**迷宫的出现必须要AF300年所有时**の**迷宫都通过才行。



ヴァイルピ-クス -AF200-

トルエノの残光(500CP)

要来到这里的话需要通过**アルカキルティ**大平原东南部的水色**ゲ－ト**，来到这里**モ－グリ**几乎马上就有了反应，调查之即可。

ファルガ-の残光(500CP)

和上一个人对话后沿路前进必然会看到这名士兵，对话后追着他走和他再次对话即可。

サンダ-の残光(500CP)

继续前进，在尽头发现最后一名士兵。

ファルガ-のコンパス(500CP)

之后回到入口和刚才被你追的那名士兵对话，然后选择“**サンダ－**”，之后可以得到**ファルガ－のコンパス**，必须有这个东西才能进行AF010年的本场景剧情。

这里暂时只能发展这么多了，剩下的要等AF010年的**ヴァイルピ－クス**剧情结束后再能拿到。完成AF010年的剧情后再次回到这里。

正体不明の魔物の种子β（3000CP）

再次战胜**オ－ディン・ダスク**，胜利后还能收服它，算是最强的同伴之一了吧。

慈父の诗情(500CP)

消灭**オ－ディン・ダスク**之后往地图东部走，中间可以发现一个半透明人形，调查发现原来这位是……

チ－ム・ブリッツ作战报告书(500CP)

消灭**オ－ディン・ダスク**之后回到地图最东侧和队员们对话。

闪光の言灵(500CP)

调查**ブリッツ**队旁边的那个半透明人形。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

ヴァイルピークス -AF010-

バラクの残光(800CP)

通过 AF4XX 年的新都**アカデミア**东南方的水色**ゲ－ト**传送到这里，直接往南方前进，用不了几步路就能发现隐藏的士兵，用**モ－グリハント**调查出来并和他对话即可。

レイの残光(800CP)

一直往东走，东边尽头可以找到这名士兵。

正体不明の魔物の种子α（3000CP）

战胜**オ－ディン・ダスク**，和前作作为召唤兽出现的**オ－ディン**招式完全相同，基本上可以算没有致命的攻击，但是攻击范围很大，很容易同时攻击到我方的全体人员。不吃任何异常状态，魔法抗性极好，同时物理防御力也很高，可以说是一场很辛苦的战斗，还是建议使用**プリン**卫生兵作为回复系角色，一旦它使用大范围的雷属性连斩就要及时用**プリン**卫生兵的必杀技回复。千万不要中断攻击，只有 BREAK 之后我们才能对它造成有效伤害。如果我方有人倒下就及时用道具救起，一旦中断攻击让它的 BREAK 值清零，可就大事不妙了。

ブリッツの残光(800CP)

战胜**オ－ディン・ダスク**之后继续前进，在路边可以发现隐藏起来的队长**ブリッツ**（这位队长还在前作登场过……）。

ネオ・ボ－ダム -AF00X-

ファングの花冠、ヴァニラの圣果

剧情发展到在原来陨石的坠落地点遇到云芳和香草之后，她们为你打开了一扇门，不要进门，在这片原型区域周围可以找到两个方形宝箱，这就是了。如果第一次来没拿到的话就只能通过封闭 AF4XX 年的新都**アカデミア**重新走剧情的方式再回到这里了。

死にゆく世界 -AF700-

アルテマの烙印(800CP)

在村庄中部，有一个宝箱里面装着区域地图，附近可以找到一口井，实体化的**モ－グリ**回到身边后可以把它扔到井里让它捡上来。

オメガの烙印(800CP)

这个和后面的几个都需要先去过 AF700 年的**ネオ・ポ－ダム**之后才能拿到。地图最左上方的那个区域的左边中部地图外面，扔过去就能拿到。

カオスの烙印(800CP)

从左上方区域过桥，会发现一只红色陆行鸟，它的旁边就是我们寻找的目标。

ネオ・ボ－ダム -AF700-

ホ－プのメッセ－ジ(600CP)

和闪电的剧情结束后，**モ－グリハント**能力升级，可以在附近的树后面很明显地发现一个宝箱，拿到补给装置解除**コ－ド**的同时得到。



ラプラシアン方阵(600CP)

位置在地图最左下角，处于地图外面，先用**モ－グリハント**调查出这个宝箱，在把它扔过去拿到。

カルテシアン式盘(600CP)

回到刚来到这个场景的地方即可发现，拿取方法和上面的一样。

ノエルのメッセ－ジ(600CP)

通关后习得**フラグメントスキル“グランドクロス”**来到地图西侧中部发现。

セラのメッセ－ジ(600CP)

通关后习得**フラグメントスキル“グランドクロス”**来到地图东南部的黑色巨石前找到。

ビルジ遗迹 -AF100-

パラジウムリング(1000CP)

从**死にゆく世界**左下方的水色**ゲ－ト**来到这里之后往前走，和面前不远处一个长得有点像山顶洞人的女性军官对话接到任务，往前走通过岔道来到通道内部，可以在路上很明显的位置发现隐藏起来的宝箱，用升级过的**モ－グリハント**拿到新兵器**の**素材，然后回去交差。

オスミウムリング(1000CP)

地图中部某个通道入口的前面有一个红色陆行鸟，陆行鸟旁边站着一个戴眼镜的研究人员，对话接任务后从旁边的通道入口进去，通道里可以看见一个半透明的人，依然需要用升级过的**モ－グリハント**调查出来，对话后拿到道具回去找研究人员交差。

ルテニウムリング(1000CP)

地图右侧，在另外两个时代这里都被乱石封锁了，在区域外面和研究员对话，然后进去和那个武者对话，三项依次选择**“あんたが有名なレイブンか？”“なかなか良い（死国库）武器だな”“こんど战い方を教えてくれよ”**就可以完成任务。

ロジウムリング(1000CP)

完成上面三个委托后回到墓碑那里和那里的研究员对话，然后来到 AF300 年的**ビルジ**遗迹，调查相同位置墓碑前的那个布娃娃，然后就可以回去交差了。

アダマンリング(1000CP)

在**アトラス**制御装置附近的女性那里接到任务，两个密码分别在 AF110 年的**ヤシャス**山和 AF300 年的**ビルジ**遗迹，具体请参照相关条目。

カラヴィンカの种子(4500CP)

完成上一个委托后继续和这个委托人对话，来到地图标记地点可以发现**カラヴィンカ**，开战之后它马上会使用一招威力很大的物理攻击招式给我方一个下马威，所以最好准备复活道具以备不时之需。它可以被降低防御力，这点可以适当利用。由于 BREAK 上限只有 150%，很容易被打成 BREAK 状态，不过即使进入 BREAK 状态它也不会改变行动模式，一定要留一个回复人员在场上。

ヤシャス山 -AF100-

幽花ヘルムヴィ－ゲ(500CP)

从 AF400 年的新都**アカデミア**西南部的水色**ゲ－ト**来到这里，和平台下面的红色大球对话，然后来到地图右端某个岔道里（就是 AF010 年通向 AF200 年**ヲルバ**乡的那个地方）可以发现隐藏宝箱，然后可以回去交差。

灵花ジ－クル－ネ(500CP)

完成上一个委托后来到岔道那里，和岔道附近的红色大球对话接到任务，然后回到之前霍普和艾丽莎所在的房间角落里找到隐藏宝箱，拿到**ランブルの**球根后回去交差。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net



希花シュヴエルトライテ(300CP)

向地图东南端的那个水色ゲ－ト前进，在时の迷宫前会发现红色大球，接到任务后回到亡都パドラ，在亡都入口南部一点的位置的岩石上有被隐藏起来的宝箱，需要先调查出来再扔过去捡，之后可以交差了。

ヴァルハラの书(500CP)

上一个任务委托人(球?)所在地的南部一点就可以看到一个时の迷宫，通过后就能拿到，整体难度并不高，比AF300ヲルバ乡的还要稍微简单些。

グラビトンコア・イプシロン(500CP)

来到地图左侧那片黑暗地带，在里面可以看到一个红色大球，红色大球所在区域南部的地缝旁边可以在找到这个隐藏起来的东西。

天花ロスヴァイセ(500CP)

完成希花シュヴエルトライテ后来到グラビトンコア・イプシロン所在的位置找到委托人，对话后去亡都パドラ，还记得那里有一个平台上面有巨大的佛头吗？东西就在那个平台正下方，从下面的一堆箱子的缝隙中可以看到，扔进箱子里拿出封印の石板，回去交差，问题解决。

シャンバラの书(500CP)

完成上面的全部任务后回到亡都パドラ，在中央可以发现时の迷宫。

ヤシャス山 –AF110–

梦花ゲルヒルデ(500CP)

从AF300年ビルジ遗迹最北部的水色ゲ－ト来到这里之后，面前就有一个红色大球，对话后来到整个地图正中央的三岔路口，在这里可以发现红黑色半透明的女人，调查出来对话后回去交差。

幻花ヴァルトラウテ(500CP)

完成上一个委托后转身下去找下面的大球接任务，之后来到之前霍普和艾丽莎所在的房间找到隐藏宝箱里的整备マニュアル，然后来到地图中部那个需要用陆行鸟跳上去的高台（就是AF01X年ラケシスの宝剑那个任务委托人所在的地方），上去和整备技师对话，选择“マニュアル”之后得到整备技师のサイン，就可以回去交差了。



仙花のオルトリンデ(500CP)

完成上一个委托后来到霍普他们那个研究机构后面的高台上找那个大球对话，然后来到之前找到整备技师的地方，那个高台西南部有一个地缝，在地缝旁边找到隐藏宝箱拿到テロ组织のエンブレム，回去交差吧。

アヴォロンの书(500CP)

完成三个任务后来到地图东南方完成一个简单的时の迷宫即可。

ウガルルムの种子(2000CP)

完成时の迷宫后来到亡都门前和红球对话，然后来到地图标示附近就会遇到ウガルルム，作为前作一个初期讨伐怪，这家伙的实力不怎么样。出了攻击力比较突出之外没什么特点。注意回复毒状态即可。后期来到的话几乎毫无压力。

制御装置・第一パスワ－ド(300CP)

这算是AF100年ビルジ遗迹アダマンリング委托任务的关联任务之一，首先要在AF100年的ヤシャス山和之前霍普他们所在地方的女性对话，然后来到AF110年，在地图最右侧的那个岔道里（就是AF010年通向AF200年ヲルバ乡的那个地方）找到隐藏起来的人，和他对话选择“ソネム”之后可以入手。

サンレス水乡 –AF400–

迷子プリン系列（每个800CP)

从AF100年ビルジ遗迹北侧水色ゲ－ト来到这里之后自动接到任务找到五色プリン，这些需要寻找的プリン都在对应颜色的成年プリン群中，找到プリン群后モ－グリ会有反应。首先面前的红色モ－グリ群中就有一个，然后往东南方走，モ－グリ群中有一个，回到一开始的平台往北走，北部平台上可以找到一群，然后坐陆龟来到地图北部，之前通往时空の狭间的那个平台上可以找到一群，最后一群在北部地区东南方的一个树枝上。

プチネロ战队の种子(2500CP)

找齐全部五个迷子プリン后来到地图标记地点开战（一开始看到这些家伙的颜色就想到五色战队，没想到还真是战队……），轻松解决掉，最后在塞拉的佛门狮子吼神功下问题彻底解决。

グラビトンコア・イ－タ(800CP)

击败五色战队后回到它们聚集的地方找到。

逸乐の宫殿ザナドゥ –年代不明–

ひなチョコボの绵毛(600CP)

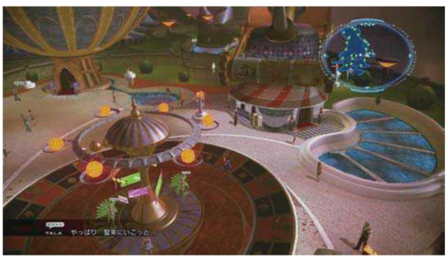
后期去陆行鸟赛跑的房间，在房间左侧的扶手上可以看到一只幼年陆行鸟（萨兹头上那只……），对话获得。

セッツア－のダイス、プライスレスギフト、カオスクリスタル(500CP~800CP)

这三个フラグメント需要在领奖品的地方换取，如果习得商店打折用的フラグメントスキル：インフレ－ション的话分别需要7500、7350、7500枚硬币，直接花钱买相应的币买下来就可以了。

ラッキ－コイン(200CP)

在ザナドゥ右边的房子里玩老虎机，转出一枚幸运币，推荐方法是买两万个币，开始玩之后找一个胶带把L1键绑住，然后去看两三部动画应该就能拿到了。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

新都アカデミア -AF4XX-

猜谜系列（每个400~1000CP）

猜谜系列一共分为两种，一种是猜谜机器，看地图可以看到地图上有四个粉红色标志的机器，过去猜谜连续答对十道题就可以拿到；另一种是寻找猜谜教官**ダディベア**，他第一次会以隐身的状态出现在**アカデミ**-本部的猜谜机器前，调查出来和他对话进行猜谜，答对一道题他会消失，然后会在全城随机十个地方出现，第二次找到他会问你两个问题……以此类推，一共五次，全部答对后拿到**フラグメント**。如果大家觉得全城每个点都寻找太麻烦的话有两个方法：方法一适用于日语听力过得去的玩家，首先我们可以随便找一个他可能出现的点，听那里的人对话，他们会提示**ダディベア**出现的位置；如果不会日语也有一个比较省事的办法，就是在其中一个会出现的地方附近反复利用**ヒストリアクロス**进出该场景，每次进出**ヒストリアクロス**他的位置都会改变，这么做省去了奔波之苦，但是比较耗时间。



学位：モンスター博士(1000CP)

最耗时间同时也是难度最高的一个**フラグメント**，在**アカデミ**-本部中可以找到一个白头发的胖博士，对话可以接到任务，我们需要完成100% 的怪物图鉴，具体情况参照后面的相关研究内容。

▶ 问答题库

问答的具体地点参照地图。问答中会随机出现幸运问题（ラッキ-问题），虽然有人号称研究出了规律，但其实答案完全随机，遇到之后只能自求多福，这哪是幸运问题，简直就是倒霉问题……

ダディベア

选项	内容
A/×	风船を割るような食感
A/×	ライトニングの铠风の羽根ベルト
X/□	白
Y/△	エ-テルハイドレ-ト
Y/△	テュボ-ン发电
X/□	アリサを见守りたい
X/□	プリンの幼体が失踪
A/×	ウォタラ=ギア
Y/△	51阶
Y/△	シュ-ズショップ
Y/△	ヒトの分子情报
B/○	羊
X/□	木
Y/△	ネ-ナ・シュタイン
A/×	触手から先に倒す
B/○	眼
B/○	カ-ドのエ-ス
B/○	メカマニアの国王
X/□	读めばわかる魔法生物
B/○	脂肪燃烧
X/□	魔女の骑士

选项	内容
B/○	アフタ-・ザ・フォ-ル
A/×	ヴァリガルマンダ
X/□	逸乐の宫殿
B/○	リンゼ
A/×	コブシをかためろ!
B/○	B&W野外用品店
X/□	ユニコ-ンマ-ト
Y/△	ブリッツボ-ル
X/□	圣府关系者
A/×	プラウド・グラッド
Y/△	生体素材けものや
A/×	ファルシ=リヴァイアサン
X/□	镇魂と复兴の誓い
Y/△	个人情报保护
A/×	カ-バンクル号
Y/△	チョコレ-ト
B/○	トンベリ
Y/△	プリン卫生兵
Y/△	ゴブリンの轮くぐり
A/×	エウリ-デの商店街
B/○	四轮车

选项	内容
Y/△	6つ
Y/△	实が光る
B/○	バラ
Y/△	あなたを忘れない
A/×	グラビトンコア
X/□	ホログラフィ-
X/□	プリンの学校
X/□	ライトニングによく思われていなかったこと
A/×	セラがルシになった时
B/○	幼なじみ
X/□	スティリアとニクス
Y/△	1/350　旗舰パラメキア
Y/△	中佐
A/×	カトブレパス
Y/△	右腕
B/○	デミ・ファルシ=アダム
Y/△	ひなチョコボ
B/○	14回
X/□	レブロ
A/×	寄っていく
Y/△	3本
Y/△	赤
Y/△	风向き
A/×	トンベリ
X/□	翼を广げ大空を羽ばたく
A/×	ヘッジフロッグ
Y/△	アダマンタイマイ
B/○	ワイバ-ン
B/○	锐いツノで周围を威吓
A/×	召唤兽を呼び寄せる
B/○	バンダ-スナッチ
B/○	人をルシにする力を持つ
Y/△	无表情で口を开ている
B/○	ボム
A/×	ゴブリンチ-フ
X/□	指轮
Y/△	トリフイド

选项	内容
X/□	ファルシ=フェンリル
Y/△	その恋、いくら?
B/○	突然の大雨で濡れる
A/×	ウエルカム
X/□	喷火し续ける火山
A/×	波乗り
Y/△	ねずみのしっぽ
B/○	野菜
B/○	ユ-ジュ
A/×	ネオ・ボ-ダムFC
B/○	绝对にあきらめない者
Y/△	モ-グリがしゃべった
X/□	INFOMA
X/□	ゴブリン
B/○	ビッグモ-グリ
B/○	友だちの墓
A/×	E000
X/□	まきを大量に使った丸焼き
A/×	弹力性の差
B/○	武斗乱舞
A/×	他の动物にくっついて移动
Y/△	黄色いバンダナでおおった
Y/△	モ-グリを从えている
X/□	おきらく人生
B/○	实は考えていない
B/○	クリスタルのつるぎ
A/×	白马
B/○	白地にルシの写真
X/□	ガド-
X/□	およそ1.5倍
Y/△	AF10年
Y/△	あなたを忘れない
X/□	知觉投影记录システム
B/○	ビルジバス
Y/△	白い砂漠
Y/△	驿
Y/△	3枚

ストアの徳

选项	内容
A/×	スティルツキン制果
X/□	快速机シュトルヒ
Y/△	アガスティアタワ-
B/○	赤
A/×	Public Safety and Intelligence Command
X/□	10年
Y/△	バ-チャル空间で彼氏を作れる
X/□	アカデミア
A/×	调查遗迹の爆破
Y/△	ザナドゥの运营
B/○	エストハイム
Y/△	下部组织卒业生との格差
Y/△	雪を降らせる
Y/△	モ-グリが游びに行ってしまう
X/□	ギャッピア-ニ
X/□	やきとりサンダ-
A/×	ひなチョコボ
Y/△	ユニコ-ンブル-
B/○	ヨボヨボ
X/□	足の间からシャオロングイ
B/○	スティキニ
A/×	默示战争
A/×	左耳の近く
B/○	ココ
Y/△	オ-ロラ
B/○	ルシ舍て山
B/○	モンスタ-への非暴力
B/○	物を盗んだら针千本
A/×	タイタン试练ピンポンダッシュ
X/□	カ-バンクル

选项	内容
B/○	メイジン・ハシモト
X/□	ポ-ションスタジアム
A/×	クリスタルの神秘
X/□	使命を拒绝し、あえてシ骸となった
A/×	下界追放
A/×	落日のとき
B/○	カッサ-ロ・”キング”・ミュラ-
A/×	ガ-デニング
Y/△	ボ-ダム
B/○	アルテマブラザ-
Y/△	アポタムキン
A/×	姊ちゃん
Y/△	デスペラ-ド
X/□	砂金が取れる（采れる）矿脉
A/×	海とネコとコク-ン
Y/△	ぼくとヴァッへの改造日记
X/□	シャオロングイのカラメリゼ
A/×	ネックレス
X/□	モ-グリを投げる
Y/△	先生
Y/△	青系
B/○	贵样ら、反乱军だな!
A/×	ワイルドコ-ラス
A/×	イエ-ガ-
Y/△	シド
X/□	オクサイドプリン
A/×	ザナドゥ
A/×	ミケ
X/□	狩り
X/□	LENORAガレ-ジ

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

选项	内容
A/×	プリンプリンセス
B/○	コクーン铁道
X/□	フェクラム山
A/×	ラストリゾート
X/□	自爆はみんなのために
Y/△	みんなのうらみ晴らすため
B/○	クリスタル

选项	内容
Y/△	サボテンダーのような人
X/□	シーンドライブ
X/□	サバイバルナイフ
Y/△	フライパンをふるう
A/×	人々の生活
X/□	ヘカトンケイル
B/○	デス

エピクロスの乐

选项	内容
B/○	トリフィドとマンドレイク
X/□	毒々しい紫色
X/□	コメットライン
A/×	ブリッツ队
A/×	ビルジ遺迹
B/○	プリン
B/○	ヘカトン
A/×	腰
B/○	プリン
A/×	カーバンクル
A/×	レースに胜って解放された囚人がいる。
B/○	エデン・セントラル大学
A/×	ポーション
A/×	カレー
B/○	立体映像のダンスパレード
A/×	重攻击船マナスヴィン
B/○	パージ
B/○	军曹
Y/△	もともと店头贩卖
X/□	ヤシャス山
B/○	アーク
B/○	ニコニコ下界めぐり
A/×	盐分がとれる
B/○	学校にうらみを抱き包丁をもって怒鸣り込む
B/○	スケイルビーストの背中
B/○	アーリマン
A/×	シルバリオ
Y/△	ネオチュー
X/□	シャオロングイ
Y/△	耻ずかしがり
A/×	ユニークスモーク
B/○	オシャレ
B/○	ヴァルハラ
X/□	サボテイナ人形
A/×	バイク
X/□	ブロンド

选项	内容
A/×	盐分が取れる
X/□	旧时代の废材
X/□	オチューにナンパされちゃって
X/□	アタッカー
Y/△	胜利への决意
Y/△	エアバイク
Y/△	チョコナミン
A/×	ファルシの力で空に浮かんでいた
A/×	音速のサハギン
Y/△	采掘
Y/△	黑い小手
X/□	双剑
X/□	芳香の油
A/×	Active
A/×	エンハンサー
B/○	ネオンまたたく
B/○	もこもこウール
Y/△	背中にファングを乘せて飞ぶ
X/□	炎を喷射して飞び立つ
X/□	左手に握っている
Y/△	目が血走っている
A/×	メイオベントス
X/□	弓剑
X/□	ぷちぷちプリン
X/□	エルメスの靴
A/×	右肩に羽织っている
Y/△	七色に光る亲父の长いヒゲ
B/○	火炎放射器
B/○	ハバネロのしずく割り
Y/△	ゴブリンロール
Y/△	ブレイズエッジ
A/×	舌打ち
Y/△	真フロートシューズ
X/□	毒々しい紫色
X/□	多彩な糸で刺绣してある
A/×	数千万ギル
Y/△	勇み足

リュケイオンの知

选项	内容
X/□	奖学金の充实
X/□	暗い战争
B/○	コクーンチャーム
X/□	サボテン子爵
Y/△	人材の配置変え
B/○	コチューリキ
Y/△	132阶
B/○	アカデミー勤务
A/×	ソイレントマイマイ
Y/△	マサムネ
X/□	サボテンダー
B/○	ミー・ミル
Y/△	クエエエエッシュ!
B/○	柄
A/×	オチューの头に笑いた花の蜜
Y/△	ベヒーモスの乳
A/×	民间军事会社
B/○	人间の不注意
Y/△	四季
A/×	サンレスの天然水

选项	内容
B/○	アイオリー・マリリア
B/○	サンレス水乡の红叶の树液
X/□	プラチナ
A/×	零式~アギト~
X/□	コクーン
B/○	クビナガサボテンダー
X/□	绿色
Y/△	サハギンの干物
A/×	サキュバス
X/□	ヤシャス山
B/○	なかなかつかまらない人
B/○	アダマンタイマイの甲壳
A/×	转生の炎
Y/△	エアウィング
B/○	白纸事件
A/×	走る姿の优美さ
X/□	モーグリ投げシミュレーター
A/×	嗅觉
Y/△	肝
Y/△	エリシア・ラースキン



选项	内容
A/×	恋のライバル
X/□	セラが剑を振るタイミングが迟れた
B/○	房毛
A/×	胸羽根
Y/△	ベヒーモス型军用兽
B/○	じょうぶな岩
A/×	ビフレストの森
A/×	おばんですクポ!
X/□	キューバット
Y/△	美容师
X/□	ポエム大声朗读会
A/×	シ骸ころし
B/○	模样を作る职人がいない
X/□	コクーンへの乡愁
X/□	プリンを投げ合う
B/○	自主自立の誓い
Y/△	クリスタルの柱

选项	内容
X/□	军用机による航空运搬
X/□	魔导アーマー
A/×	ナイトメアバングル
B/○	ラブパラバラード
Y/△	分裂で增える
Y/△	空中露天风吕
Y/△	盐チャーシューキング盛り
B/○	かわいすぎる外见
Y/△	チョコっとサプライズ
X/□	光を放つもの
B/○	实はふたつとも右足用だから
B/○	ミメット
X/□	デカチビプリン
A/×	アガデミア
X/□	絶灭チョコボ部队
Y/△	ヌシの背中の野草サラダ
B/○	アダマンタイマイの牙
B/○	非常口

アカデメイアの智

选项	内容
A/×	ACBC
X/□	フリーフォール
Y/△	ギルメイ・アースキン
B/○	ロール别性格诊断
A/×	俺たちアフロヘア同盟
Y/△	ラブリープリン
B/○	甲壳兽
A/×	外敌の即时排除
A/×	ファング
B/○	广域即应旅团
A/×	ポンパ・サンクタ
Y/△	メガ舍てキャノン
B/○	チョコボ急便
B/○	ファルシ=タイタンの手の届かない高さ
B/○	ファイナルコクーンアタック
X/□	アグスティオ・カミコクリョ
X/□	人工のコクーンを作る
X/□	パルスの存在を感知
X/□	コクーンをパルスから防卫
X/□	グラビティギア
Y/△	ファルシの目的
X/□	左腕
A/×	左の二の腕
A/×	アガスティアタワー
A/×	トンベリ
A/×	阵取りごっこ
X/□	パワーリスト
A/×	湿度が高くあたたかい茂みの中
B/○	サベル
X/□	カプセルの中だけ时间の进みを迟くする

选项	内容
Y/△	ボーダム治安连队
B/○	エンタープライズ
Y/△	大ベストセラーになった
Y/△	クリスタルになる
A/×	コモーグリ
B/○	自爆して华々しく散る
X/□	チョコボヘア
A/×	广告用バルーン
Y/△	チョコボの尾羽
A/×	AF103年
B/○	合成が发觉した
X/□	コクーン上空
B/○	サボテンダー
Y/△	バーサーカー
A/×	コチューの乳齿
B/○	ケアル
Y/△	マリンストライク
X/□	コチューカステラ
B/○	闪ウラン矿
Y/△	研究用魔物の流れ品
Y/△	ハバネロの头部に生えている叶を乾燥させたもの
A/×	ドクターM
B/○	エトロより爱をこめて
X/□	トンベリのしっぽを焼いたもの
X/□	黑い烙印
A/×	ノーチラスとボーダム
Y/△	再诞の日
A/×	クロスチキンレース
A/×	ライトさん
Y/△	服が透けて见える
X/□	身体から针を千本发射する
X/□	绿と黄色

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

选项	内容
X/□	グラン=エレベータ
X/□	ミルケ・ガンバスティン
A/×	インプが踊っている
B/○	サベル
X/□	頼りになる
X/□	ヘブンマウンテン大噴火
B/○	プリンのファルシ

选项	内容
B/○	レインズ
X/□	コスモス
B/○	光砂現象
A/×	すっぴん
Y/△	グラン=パルスのあいつ
Y/△	パラドクス
X/□	チョコボ臭くなる

▶ 敌人图鉴

时空モンスター

■虚虫

名称	出现场所
ネクトン	ネオ・ボーダムAF003
クリオネ	ヲルバ郷AF200
ブリューストン	新都アカデミアAF500
メイオベントス	ネオ・ボーダムAF003
ケリケラータ	ヲルバ郷AF200
ハントボータ	新都アカデミアAF500

■虚人

名称	出现场所	备注
ゴグマゴグ	ネオ・ボーダムAF003	BOSS
ゴグマゴグ	ネオ・ボーダムAF003	BOSS
ゴグマゴグ	死にゆく世界AF700	BOSS
アロアダイ	ヤシャス山AF010	BOSS

■水晶兽

名称	出现场所	备注
パコ・アメシスト	新都アカデミアAF500	BOSS
パコ・ルブライト	新都アカデミアAF500	BOSS

野生モンスター

■猛兽

名称	出现场所	备注
シルバリオ	アルカキルティ大平原	猛暑天气，集落周围
ゴルゴノプス	ネオ・ボーダムAF003	–
ウリディシム	ビルジ遺跡AF005	–
マーナガルム	新都アカデミアAF500	–
ウガルルム	ヤシャス山AF110	–
ハングリージョウ	ビルジ遺跡AF005	稀有怪

■水怪

名称	出现场所	备注
ブラッドバス	ヲルバ郷AF300	–
ビルジバス	ヲルバ郷AF300	–
ヘッジフロッグ	アルカキルティ大平原	雨天气，西部
マッドフロッグ	アルカキルティ大平原	雨天气，西部
ケラトサウルス	サンレス水郷AF300	–
ケラトラプトル	サンレス水郷AF300	–
ワサビガエル	ネオ・ボーダムAF003	–
タバスコガマ	ネオ・ボーダムAF003	–
ピパピパ	ヤシャス山AF100	–
チュネルペトン	ヤシャス山AF110	





■小鬼

名称	出现场所
グレムリン	ビルジ遺跡AF005
ガルキマセラ	ビルジ遺跡AF005
インプ	ヤシャス山AF110
アーリマン	ヤシャス山AF100
パマパマ	新都アカデミアAF500
ミミ	新都アカデミアAF500
ジイリッハ	サンレス水郷AF300
ウンサーガナシ	サンレス水郷AF300
あまのじゃく	ビルジ遺跡AF005
のづこ	ビルジ遺跡AF005
アポキムタン	死にゆく世界AF700

■妖人

名称	出现场所	备注
ヤシャ	ヴァイルピークスAF010	–
ヤクシニー	ヴァイルピークスAF010	–
ガンダヤクス	ヤシャス山AF010	–
ヴォジャノーイ	アルカキルティ大平原	猛暑天气，南部水色ゲート附近
シャグマ童子	ヴァイルピークスAF010	–
ガホンガス	ヤシャス山AF010	–
サモヴィーラ	アルカキルティ大平原	猛暑天气，南部水色ゲート附近
ハグマ御前	ヴァイルピークスAF010	



■浮妖

名称	出现场所	备注
ドレイナー	アルカキルティ大平原	沙尘天气，地图中部附近
トリフィド	アルカキルティ大平原	猛暑天气，集落附近
ハグレマチス	ヤシャス山AF100	–
デンドロビウム	ビルジ遺跡AF005	–
マンドレイク	ヤシャス山AF010	–
ネクローシス	ヤシャス山AF01X	–

■甲壳兽

名称	出现场所	备注
ランドガレオン	アルカキルティ大平原	雨天气，西部
トーチカトータス	ヤシャス山AF100	–
シュラウドス	サンレス水郷AF300	稀有怪

■地虫

名称	出现场所	备注
クロウラー	ヤシャス山AF100	–
ケダチク	アルカキルティ大平原	雨天气，西部
ウミウシモドキ	ネオ・ボーダムAF003	–
ニジリバナ	ヤシャス山AF010	–
アンテサンサン	ネオ・ボーダムAF003	–

■飞龙

名称	出现场所	备注
スヴァローグ	ビルジ遺跡AF005	–
ヴイーヴル	アルカキルティ大平原	沙尘天气，集落附近
カンナカムイ	ヤシャス山AF110	–
デスゲイズ	ヤシャス山AF100	稀有怪
イルルヤンカシュ	サンレス水郷AF400	–

■灵兽

名称	出现场所	备注
ショロトル	新都アカデミアAF500	这三种怪物的出现方法比较特殊，AF500年的新都アカデミア最后一个存档点往东边的楼梯下面走，会随机遇到ショロトル和ミキストリ（一组两个）或者テストカトリポ两种敌人组合其中之一，如果消灭了其中一组的话，必须关门重新进来才能刷，如果第二次还是遇到和上一次相同的敌人的话，可以立刻后撤让它们消失，然后回到刷出敌人的地方，这样敌人的种类会随机进行更换。（此条备注三行合一）
ミキストリ	新都アカデミアAF500	–
テストカトリポ	新都アカデミアAF500	–

■金刚龟

名称	出现场所	备注
ロングイ	アルカキルティ大平原	猛暑天气





MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

■プリン

名称	出现场所	备注
ハバネロ	サンレス水乡AF300	–
プリ–	サンレス水乡AF400	–
ゴルゴンゾ–ラ	アルカキルティ大平原	猛暑天气，集落附近
ドロタボ–	サンレス水乡AF300	–
ウド–	死にゆく世界AF700	–
プチネロ	サンレス水乡AF300	–
プチネロ・ブル–	サンレス水乡AF400	–
プチネロ・イエロ–	サンレス水乡AF400	–
プチネロ・ブラック	サンレス水乡AF400	–
プチネロ・ピンク	サンレス水乡AF400	–
ミュタ–ントマト	サンレス水乡AF300	BOSS
完熟大王	サンレス水乡AF300	第一次和它进行战斗的时候遇到
完熟大王	サンレス水乡AF300	非弱体化

■ベヒ–モス

名称	出现场所	备注
ベヒ–モス	ヤシャス山AF010	–
グランベヒ–モス	アガスティアタワ–AF200	–
アパンダ	アルカキルティ大平原	猛暑天气，龙龟所在地附近
ザグナル	ヲルバ乡AF400	–
ナラシンハ	ヤシャス山AF01X	稀有怪

■ゴブリン

名称	出现场所	备注
ゴブリン	アルカキルティ大平原	猛暑天气，集落周围
ゴブリンチ–フ	アルカキルティ大平原	猛暑天气，集落周围
マンチキン	ビルジ遗迹AF300	稀有怪
マンチキンスタ–	ビルジ遗迹AF300	稀有怪
モブリン	アルカキルティ大平原	猛暑天气，南部
モブリンセンタ–	アルカキルティ大平原	猛暑天气，南部
ブッカブ–	アルカキルティ大平原	猛暑天气，南部
ブッカブ–エ–ス	アルカキルティ大平原	猛暑天气，南部
ガンコナ–	アルカキルティ大平原	猛暑天气，东部西部之间的峡谷中
ガンコナ–ボス	アルカキルティ大平原	猛暑天气，东部西部之间的峡谷中

■サハギン

名称	出现场所	备注
オアンネス	サンレス水乡AF300	–
ヌマニュウドウ	アルカキルティ大平原	雨天气，西部
アプカルル	新都アカデミアAF500	–
サハギンプリンス	サンレス水乡AF300	稀有怪

■オチュ–

名称	出现场所	备注
オチュ–	アルカキルティ大平原	雨天气，西部，要接受委托才会出现
コチュ–	アルカキルティ大平原	雨天气，西部

■サボテンダ–

名称	出现场所	备注
サボテンダ–	アルカキルティ大平原	猛暑天气，集落周边
ザ・サボテンダ–	アルカキルティ大平原	和サボテンダ–战斗时候一直不打它，一会就会进化成这个敌人，打败之后两个都会收录
メタルサボテン	死にゆく世界AF700	稀有怪
サボテニョ–ル	アルカキルティ大平原	雨或者沙尘天气・集落周边
サボテンダ–	アルカキルティ大平原	猛暑天气，集落周边，注意名字和普通仙人掌有一点不同，头上顶着一朵小花的
ジャボテンダ–	アルカキルティ大平原	在西部和东部的地方会发现绿色的ジャボテンダ–の石碑，一共三个，调查石碑就会出现
メタルジャボテン	アルカキルティ大平原	雨天气，东部和西部之间的峡谷谷底

■トンベリ

名称	出现场所	备注
トンベリ	ビルジ遗迹AF300	稀有怪
ドン・トンベリ	ビルジ遗迹AF100	稀有怪

■猫壶

名称	出现场所	备注
ケット・シ–	ビルジ遗迹AF005	–
ニャオマオ	アルカキルティ大平原	雨天气，西部
シュレディンガ–	新都アカデミアAF500	在最后一部分之前会遇到它
ネコマタ	ヲルバ乡AF400	–

■チョコボ

名称	出现场所	备注
チョコボ	アルカキルティ大平原	猛暑天气，集落周围
白チョコボ	ヲルバ乡AF300	–
黑チョコボ	ヴァイルピ–クスAF010	–
青チョコボ	アルカキルティ大平原	猛暑天气或者雨天，西部
赤チョコボ	アルカキルティ大平原	雨天，西部
绿チョコボ	ヤシャス山AF100	–
紫チョコボ	ビルジ遗迹AF300	–

■凶龙

名称	出现场所	备注
マルドゥ–ク	アルカキルティ大平原	BOSS

军用兵器

■中型机甲兵

名称	出现场所
イエ–ガ–型	アガスティアタワ–AF200
ヴィ–キング型	ヴァイルピ–クスAF200
ランツクネヒト型	新都アカデミアAF500
フェヒタ–型	新都アカデミアA400

■大型机甲兵

名称	出现场所
ドラゴネル型	アガスティアタワ–AF200
ランツイ–ラ–型	アガスティアタワ–AF200

■ゲパルト型军用兽

名称	出现场所
ゲパルト猛牙	アガスティアタワ–AF300
プ–マ夜光	アガスティアタワ–AF200

■ツヴェルク型军用兽

名称	出现场所
ツヴェルグ探查型	ヲルバ乡AF200
ツヴェルグ市街型	アガスティアタワ–AF200
コボルト甲型	新都アカデミアAF400
コボルト乙型	ヴァイルピ–クスAF200

■ヴェスペ型军用兽

名称	出现场所
ヴェスペ叶隐	ヴァイルピ–クスAF200
ヴェスペ阵风	アガスティアタワ–AF200

■エ–ゲル型军用兽

名称	出现场所
エ–ゲル自律机雷	ヲルバ乡AF200

■シルトパット型军用兽

名称	出现场所	备注
シルトパット月光	ヲルバ乡AF200	稀有怪
シルトパット阳炎	アガスティアタワ–AF200	–

■プリン型军用兽

名称	出现场所
プリン卫生兵	アガスティアタワ–AF200
プリン电机兵	アガスティアタワ–AF300

■ベヒ–モス型军用兽

名称	出现场所	备注
ベヒ–モス零式	新都アカデミアAF500	在最后的平台之前遇到



■机动兵骑

名称	出现场所	备注
カルラ	ヴァイルピ–クスAF200	–
カラヴィンカ	ビルジ遗迹AF100	收集“2つのパスワ–ド”这个フラグメント的过程中遇到
ジュエンダン	ヲルバ乡AF300	–

■巨兵

名称	出现场所	备注
パラドクス・アルファ	ビルジ遗迹AF005	BOSS
アトラス	ビルジ遗迹AF005	弱体化之后
アトラス	ビルジ遗迹AF005	非弱体化



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net



古代兵器

■机械兵士

名称	出现场所	备注
バルバロイ	ネオ・ボーダムAF003	–
イエニチェリ	ビルジ遺迹AF005	–
クシャトリヤ	アルカキルティ大平原	沙尘天气，南部

■战斗工兵

名称	出现场所	备注
ホプリタイ	ビルジ遺迹AF005	–
テストゥド	アルカキルティ大平原	沙尘天气，中央
スクタリ	アルカキルティ大平原	猛暑或者雨天气，中央

■铁骑士

名称	出现场所	备注
インヴィシブル	アルカキルティ大平原	砂埃天气南部，接受依赖后出现
飞燕剑	アルカキルティ大平原	インヴィシブル召唤出来

■ボム

名称	出现场所	备注
ボム	ビルジ遺迹AF005	–
ヒューズ	ビルジ遺迹AF300	–
アバランチ	ヴァイルピ–クスAF010	–
ダウンプア	アルカキルティ大平原	沙尘天气，南部
ガストネ–ド	ビルジ遺迹AF100	–
デブリ	アルカキルティ大平原	猛暑天气，南部
グレネ–ド	ヲルバ乡AF400	–

■大型重机

名称	出现场所	备注
ドレッドノ–ト	ヴァイルピ–クスAF010	北部的山道上，造型就是前一代霍普剧情中驾驶的那种“拖拉机”

シ骸

■步行シ骸

名称	出现场所	备注
グ–ル	新都アカデミアAF400	–
ガスト	ビルジ遺迹AF005	依赖
ストリゴイ	死にゆく世界AF700	–
タキシム	新都アカデミアAF400	–
ノスフェラトゥ	アルカキルティ大平原	雷天气，西部
ガイセリック	新都アカデミアAF400	在西北部有三个阻止你通行的路障，路障附近可以看见这个大家伙，最后全职业升满HP在7000以上之后再来对付它。
ファモ–ル	アルカキルティ大平原	雷天气，西部最西端附近
ヴラディスラウス	アルカキルティ大平原	雷天气，南部
マレブランケ	アルカキルティ大平原	雷天气，南部水色ゲ–ト附近，和ヴラディスラウス长得很像

■飞行シ骸

名称	出现场所	备注
ネラプシ	新都アカデミアAF400	–
ヴァルコラキ	アルカキルティ大平原	雷天气，西部
チョンチョン	ヲルバ乡AF200	–
コキュ–トス	新都アカデミアAF400	–

特殊シ骸

名称	出现场所	备注
イスプスケテ	アルカキルティ大平原	雷天气，西部
ラルヴァ	ヲルバ乡AF200	–

■死将

名称	出现场所	备注
ヨミ	アルカキルティ大平原	雷天气，南部高台上，接受委托后出现
ゼノビア	新都アカデミアAF400	BOSS
ウアバラトゥス	新都アカデミアAF400	和ゼノビア同时出现
ゴルギュラ	ヤシャス山AF01X	接受委托后出现
アッティラ	ヲルバ乡AF400	稀有怪、最强敌人，在北部的白色沙滩上出现，对付的方法请看后面的相关研究

特殊

■守护者

名称	出现场所	备注
カイアス・バラッド		一共8个，剧情中遇不到的几个请参照结局研究部分

■ファルシ

名称	出现场所	备注
デミ・ファルシ=アダム	アガスティアタワ–AF200	一共四大类共12个，剧情战斗中可以收录6个，选项中不选择“ホ–プを叱る”的话会再次和它战斗，收录到3个，在触发パラドクスエンディング的时候遇到最后三个。

■召唤兽

名称	出现场所	备注
バハム–ト・カオス		序章
オ–ディン・ダスク	ヴァイルピ–クスAF200	相关任务中遇到

■翼ある混沌

名称	出现场所	备注
バハム–ト・ウォロ–	–	最终BOSS
バハム–ト・ペイシオ	–	最终BOSS
バハム–ト・レイシオ	–	最终BOSS

注：标有“稀有敌人”的，可以习得**フラグメントスキル：バトルマニア**之后开启技能效果然后再去对应地方刷；特殊敌人的出现方法请看关于全**フラグメント**的研究。



击败最强者

不算 DLC 中的奥美加的话，**アッティラ**是全游戏中最强的敌人（名字难道是借用了匈奴王阿提拉吗），出现在 AF400 年的**ヲルバ**乡北部白色沙滩附近。它的存在将是玩家们完成敌人图鉴的最大障碍。

它的特性和战斗模式如下：

1. 它的 HP 高达 370 万，不会中毒，虽然对降低防御力的魔法没有抗性，但是也不是很容易让它中状态，而且还能解除状态。

2. 它的普通攻击比较弱，多半是使用各种属性的魔法，伤害力不是很高，但是必杀技是全体攻击技，还有削弱 HP 上限的效果。在连续多次使用的情况下可能我方的 HP 上限会被降低到一半左右。

3. 也是它最令人厌烦的特性，在战斗中它会随机召唤高级尸骸，尸骸不仅能帮它进行攻击，一段时间后还会被它吸收回复 HP，越到后期它的回复量越高。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

好在这家伙不会因为 HP 降低而改变攻击模式，不过仅仅这样已经够难的了，我们需要在战斗前作一些准备，首先职业必须升满，攻击力和 HP 越高越好，最好拿到**プリン**卫生兵和最强的 ATTACKER **オ－ディン・ダスク**，能力最好也升到上限，我们还需要准备足够的回复复活道具以及至少一个**エリクサ**－回复 HP 上限。

战斗中先对它使用降低物理魔法防御力的魔法，直到它进入两防降低的状态之后立刻猛攻，这样一轮攻击下来我们大概可以打掉它 5 万左右的 HP，之后它会进行召唤，如果 HP 还过得去的话就不要回复，一旦看到杂鱼出现就立刻切换攻击目标，争取在敌人被吸收之前消灭掉这些杂鱼，期间可以稍微攻击一下它保持 BREAK 值不被清零（或者干脆就直接使用全体攻击型的怪物必杀技，比如“斩铁剑”）。之后也需要注意一点，就是无论什么情况，只要召唤出敌人的话就一定要第一时间消灭。两位主角的 HP 上限已经到一半以下的话就用**エリクサ**－进行回复，它取消状态的话就重新给它上状态，如此不断重复即可。

奖杯/成就研究

编号	成就/奖杯名	解除条件
1	对新生的觉醒	剧情相关
2	往彼方的旅途	剧情相关
3	往明日的希望	剧情相关
4	对昔日的追忆	剧情相关
5	对威胁的挑战	剧情相关
6	对真实的试练	剧情相关
7	对未来的约定	剧情相关
8	无迷惘的胜利	在所有互动情境中皆达到PERFECT
9	多元世界的幻视者	打出所有悖论结局
10	救济与终焉	通关获得
11	陆行鸟骑士	累计骑乘陆行鸟移动一定距离
12	赌徒之梦	在赌场累计赢取1万枚代币
13	为景气付出贡献	在商店和赌场累计用掉10万元
14	出神入化的拔刀	连续奇袭攻击100次
15	因果的调音师	将任意一类的フラグメント收集完毕
16	解决一切之人	收集完全部160个フラグメント
17	赤红勋章	在第2章的ビルジ遺迹 AF005年对アトラス的战斗中拿到5星
18	苍蓝勋章	在第4章的アガスティアタワ－ AF200年对デミ・ファルシ=アダム的战斗中拿到5星
19	昏黑勋章	在第5章的新都アカデミア AF500年对パコ・アメシスト、パコ・ルテライト的战斗中拿到5星
20	破解专家	累计将敌人打成崩溃状态一定次数
21	疾风袭击者	累计奇袭攻击一定次数
22	组合指挥者	累计发动怪物必杀技一定次数
23	战斗沉醉者	在不逃走、不重开的情况下连续战斗一定次数
24	身经百战指挥者	累计切换阵型一定次数
25	势如破竹的猎人	累计干掉一定数量的敌人
26	无上之境界	塞拉和诺艾尔的全部水晶盘走满
27	见敌必杀！	将アルカキルティ大平原的四大强敌全部击败
28	巨大冲击	一次攻击给予敌人99999的伤害
29	梦幻召唤士	令ビルジ遺迹 AF100年的ドン・トンベリ成为同伴
30	值得夸耀的武勋	击败ヲルバ乡 AF400年出现的アッティラ（NORMAL难度限定）
31	时空之霸者	于最终BOSS战取得5星评价

20：破解专家是指累计将敌人打成崩溃状态一定次数，正常情况下第 3 章就能解除。

21：疾风袭击者是指奇袭成功一定次数，正常情况下第 3 章就能解除。

22：组合指挥者是指怪物同伴累计使用一定次数的必杀技。

23：战斗沈醉者是指在未再开的情况下连续进行一定次数的战斗。建议在第 4 章一开始解除，机会很多。

25：势如破竹的猎人是击败一定数量的敌人，正常情况下第 2 章就能拿到。

31：在最终 BOSS 战拿到 5 星评价。

重点成就/奖杯说明

上期杂志为大家公布了游戏的成就/奖杯列表，由于时间有限，当时有部分资料不太准确，本期就为大家进行一次补完。需要指出的是，本作的成就/奖杯除掉第 30 号外全部可以在 EASY 难度中取得，用时约 40 小时以上，可以说是比前作还要简单。但 EASY 难度下敌人的掉落率会有变化，因此不建议玩家全程以 EASY 难度来进行，建议仅在挑战强敌时更改难度。

无迷惘的胜利/迷いなき胜利

游戏中有多处 BOSS 战会出现互动情境，你必须全部达成 PERFECT 评价方可解除。如果错过，需要通过关闭时空门重打的方法来获得，建议一周目时就全部拿到。好在 QTE 只要全部成功即为 PERFECT，其实并不难。有互动情境的 BOSS 战如下：

EPISODE2	ビルジ遺迹 AF005年的パラドクスアルファ
EPISODE2	ビルジ遺迹 AF005年的アトラス
EPISODE3	サンレス水乡 AF300年的完熟大王（第1战）
EPISODE4	新都アカデミア AF400年的ゼノビア
EPISODE4	アガスティアタワ－ AF200年的デミ・ファルシ（第2战）

多元世界的幻视者/多元世界の幻视者

要求玩家看过全部 8 个悖论结局外加秘密结局。坑爹的秘密结局需要你收集完全部 160 个**フラグメント**后再把最终 BOSS 灭一遍才会出现。

赌徒之梦/胜负师の梦

本作的赌博做得挺无趣的，没有太好的办法。此成就/奖杯要求是赢取的，因此如果你运气不好的话还真不好办。推荐是利用陆行鸟赛跑获得，比较轻松。

陆行鸟骑士/チョコボライダ－

累计骑陆行鸟移动一定距离，普通或暴走均可，解除时机是下鸟之时。

因果的调音师/因果の调律者

由于资料有限，上期对此成就/奖杯的解释有误。正确的方法是集齐任意一类**フラグメント**，至于分类可以在菜单中看到。

出神入化的拔刀/精妙なる拔刀

比较坑爹的一个成就/奖杯。要求连续奇袭成功 100 次，期间可以砍空，可以逃走，但不能先制失败、不能重开。建议找一个敌人又弱又不积极的地方如**ビルジ**遗迹慢慢完成。

赤红勋章/红き勋章

一周目时如果不弱化**アトラス**，取胜是不可能的，更别提 5 星评价了，因此此成就/奖杯需要通关后以关闭时空门重来的方式获得。不过剩下的 3 个 5 星评价相关成就/奖杯均是理论上可以在一周目时拿到的。（最终 BOSS 战需要很强的实力才有可能拿到 5 星，但一周目时并非不可能。）



身经百战指挥者/历战の指挥者

条件非常简单，就是在战斗中多按 L1/LB 键切换阵型，但要求的次数非常之 BT。很多玩家反应通关了都没拿到。此成就/奖杯没有 BUG，就是耗时，可以随便找个杂兵，在战斗中以 HHH、DDD 来回切换。

见敌必杀！/见敌必杀！

アルカキルティ大平原的四大强敌分别是：阴天的**インヴィンシブル**、雨天的**オチュ－**、晴天的**ロングイ**和雷雨时的**ヨミ**。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net



无双大蛇2	Koei Tecmo	动作
多机种 无双OROCHI 2		日版
2011年12月22日	1～2人	7800日元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上

在 2011 年最后的几天里，能玩到《无双大蛇 2》这么有趣的作品，对于广大无双众来说实在是一件幸事。虽然游戏感觉和前两作差不多，但超过 130 人的豪华阵容外加给力的无双战场模式，谋杀玩家一百小时绝对没有问题！最令人称道的是《真・三国无双 6》的角色全部拥有独立建模，虽说或多或少彼此之前还有些共通的迹象，但已经比 6 代和 6 代《猛将传》不知强了多少。而从《三国》和《战国》外作品穿越过来的角色也足够给力！虽然核心依然是刷刷刷，但本作无疑是 2011 年最耐玩也最好玩的《无双》作品！

文 纱迦 美编 NINA

动作篇

虽说本系列玩到后期都是互秒局面，但这一点儿也不妨碍设计者在动作设计方面下工夫。本作的动作系统自然是继承了《三国》和《战国》两大系列最新作的特色，但也有自己原创的东西。

键位说明

X360版	PS3版	操作
左摇杆/十字键	左摇杆/十字键	移动/游泳
右摇杆	右摇杆	视角转换
BACK	SELECT	呼叫坐骑
START	START	调出菜单
X	□	通常攻击
Y	△	蓄力攻击
A	×	跳跃/上下马/操作大型兵器
B	○	无双技/蓄无双槽
LB	L1	防御/后视角移动
RB	R1	类型动作
LT	L2	换人（逆时针）
RT	R2	换人（顺时针）

注：由于本系列起源自PS系主机，因此本文的按键说明均以PS3版为主。

冲刺连携

移动一定时间后按□即可使出冲刺攻击，这是整个“《无双》系列”的传统设定，而且有越来越强的趋势。本作不仅大幅缩短了使用冲刺攻击所需的移动时间，而且在使用冲刺攻击后按□键还可以马上接续通常攻击，其特征是人物身上会闪一下光。

换人攻击

本作依然是由三名武将组成一个小队出击。当玩家操作其中一人在对敌人进行连续攻击的时候，快速按下换人键就可以让对应的待机角色出现并继续攻击。这种换人攻击无任何消耗，而且可以无限循环。不过换人攻击的方式是冲刺攻击，因此要想形成有效的连携对小队成员有很高要求。一般情况下都是用来取消大硬直的。

弹返

在防御敌人的攻击时按□键，即可使出弹返。弹返可以让大范围的敌人陷入巨大的硬直，配合特定角色类型和装备后还有更大的秒用。但弹返对破防技和防御不能技无效。



© コ－エ－テクモゲ－ムス All rights reserved.

MOOBOOKS 漫志馆发布 | www.moobooks.net

援护攻击

当玩家控制的角色受到敌人攻击时按下换人键，就可以让对应的待机角色发动援护攻击，以避免连续受创。发动援护攻击时会消耗当前控制角色一定量的无双槽。友好度高的队友会自动发动援护攻击。

无双技

本作全部角色的无双技大致可以分为两种，两种无双技的发动条件均为无双槽全满时按○键。第一种是无双乱舞，代表角色便是三国武将们，其特征是无双槽消耗量固定。经过《真・三国无双6》两作的强化之后，三国武将们的无双乱舞明显提升了一个档次，不仅威力大，而且演出简捷，部分判定很有问题的无双技也得到了修正。但《真・三国无双6》两作中，每名三国武将都有两种无双技，而在本作里均被简化为1种。

第二种是无双奥义，代表角色是战国武将们，其特征是发动后在无双槽减光之前玩家均处于无敌状态。此状态下玩家可以按住○键使用无双技追打，也可以自由出招，出招时属性也可以发动，但不能使用R技。本作中无双奥义的威力普遍不如无双乱舞，而且一旦发动就要消耗完全部无双槽，因此实用性大受影响。不过好处是能发动属性，通过发动吸活还能增加持续时间。

当玩家角色处于濒死状态时，两种无双技均会得到强化。其中无双奥义会有特别的演出效果，也就是"《战国无双3》系列"的皆传。

需要说明的是，本作的无双槽设定同系列之前两作。除非玩家的武器附加吸活，否则攻击敌人时不会回复无双槽。回复无双槽的手段主要有：待机、道具和按住○键蓄。

真・合体技

真・合体技的发动方法是在合体槽全满时同时按下两个换人键。发动之后玩家角色全程无敌，其他人物都进入"慢动作"，在合体槽降为零后还会发动特写攻击。

合体槽的增加方式是高连击数，正常情况下只要约750连击即可蓄满一条合体槽，但只有在敌人未死的情况下受到连击才算有效，因此如果想快速积累合体槽的话，就要用低威力且连击数高的招式来攻击。比较推荐的角色有王元姬（□连按）、酒吞童子（△）等。

合体技除了威力大、全程无敌之外，更重要的是在高难度下能够打出稀少石。

R技

按下R1键即可使用类型动作（タイプアクション），以前全角色的类型动作变化较少，且随武将类型有很多共性，如今则是因人而异，因此称为R技要更加合适。R技的好处是发动快，无需像蓄力攻击那样还要前奏，而且能用在各种攻击后取消。尽管本作不再有无消耗的强力R技，但部分角色的R技能附加武器属性，从而形成极其逆天的R党（即指用R技便可打遍天下的人）。



EX攻击

EX攻击是《真・三国无双6》两作的特色，如今也被继承了过来，成为三国武将们的专利。发动时会出现分身是其特征，发动方法一般都是在特定阶段的蓄力攻击后再按一下△。EX攻击的引入使得过去依靠多段蓄力攻击称霸的战国武将不再独美。



模式篇

和多达132人的豪华阵容相比，本作的模式显得有些少，加上OPTION一共才5个。不过这其中包括系列首次引进的无双之战场模式，充分体现了游戏3.0精神。单从这点来说，本作便是具有革命性意义的。

故事模式

故事模式（ストーリーモード）是本作最主要的模式，新关卡、新角色均需要在此模式中打出来。故事模式的一个特色在于关卡之间会有阵地设定，在这里玩家可以切换操作的武将与战友对话，还可以购买以及合成武器，或召开宴会等等。

游戏总共分四个章节，每个章节又分成若干个战场）。但是并不代表着玩家只要打过了一个战场就一定会出现下一个战场。很多关卡都需要玩家和根据地里出现的人物对话才能开启，部分战场还需要特定角色之间的友好度达到一定的程度才能开启。



TIPS

在选择关卡时，玩家会看到"设定メンバ－"和"推荐メンバ－"的选项。所谓设定メンバ－，即指玩家以当前队伍挑战这一关卡，而推荐メンバ－则是以此关默认的角色来挑战。以推荐角色来完成关卡虽然不会有经验值什么的加成，但可以看到一些特殊的剧情，而且过关之后在阵地中出现的角色也更符合剧情发展要求，从而有利于开启新的关卡。因此强烈建议各位玩家在第一次挑战关卡时以推荐角色来进行，难度选择最低也没有关系。

升级情报 本作发售后，官方已经升级过一次，修正了部分问题。被修正的问题中，最离谱的是素戋呜在等级1～3时出通常攻击会死机。如果玩家没有条件升级也不用担心，只要用公共经验值把素戋呜的等级升到4级以上就可以避免了。

MOOBOOKS 杂志街发布 | www.moobooks.net

自由模式

自由模式（フリ－モ－ド）是系列的传统，玩家可以任意选择已经打出来的角色和关卡。由于本作的故事模式本身就可以自由选择角色，所以自由模式的意义下降了不少。不过自由模式比故事模式少了很多剧情，因此打起来会更加节省时间，而且在自由模式下同样可以进入阵地。

无双之战场

这是本作新增的模式，玩家可以在这里编辑自己的关卡并上传到网上，你也可以下载由其他玩家做好的关卡。无双之战场模式的编辑相当自由，不仅可以选择出场的敌我双方角色，而且能选择音乐、台词，并附加特殊效果。编辑好的关卡也可以保存到本地随时挑战。具体就不多说了，有条件上网的玩家一定不要错过。

此模式下的编辑内容是随着玩家的进度而逐渐开启的，越往后就有趣。但在自创关卡中无法打出新角色和新关卡。



画廊 & 选项

画廊（ギャラリ－）相当于是资料库，在这里收录了无双武将鉴赏、影片鉴赏、事件鉴赏、壁纸鉴赏等内容，并有对系列前两作的文字性总结。这里就不再赘述了。

选项（オプション）收录的内容和系列诸作差不多，注意音乐鉴赏模式是在选项里而非画廊里。

阵地

通过游戏序章之后阵地就会开启。在阵地时按START键会出现菜单，而与阵地中与特定角色对话还可以进行各种准备工作。



武器屋

可以购买武器及合成武器（游戏中称为炼成），是阵地最主要的功能。与各位角色搞好关系之后有几率收到他们赠送的福引券，利用福引券可以在这里进行抽奖，奖品为多种武器，但对应角色和武器性能均为随机。武器店所售武器以及抽奖奖品的质量均和游戏进度有关。

饭店

通过举行宴会来提升好感度，共有4种宴会，种类会随着游戏进度而增加。

NPC角色

与NPC角色对话，除了可以看到特殊台词，满足特定条件后更能开启新的关卡。

通信屋

通过PSN和Xbox LIVE联机的入口。

方阵

进入战场选择画面。不过直接按START键后选择“进军开始”更加快捷。

成长篇

本作到了后期依然是互秒的局面，但由于角色更多、要素更多，玩家完全可以采用不一样的打法。如果只是因为平衡性差而认为本作缺乏可玩性的话，就大错特错了。

基本数值

本作每名角色包括5项基本数值，分别是：体力、攻击力、防御力、无双、素早さ。这5项数值都是系列中很常见的，这里不再赘述了。

5项基本数值中的前4项均可以通过升级而永久成长，另外也可以通过角色特技以及特殊装备来增加。但素早さ只能通过角色特技来获得暂时性的提升。

本作每名角色最大可达99级，升级除了增加能力外，还会开启新的招式。升级的条件是获得经验值达到一定程度。在战场上打死敌人就能获得不等的经验值，具体如下表所述。难度对于经验值有加成。

此外还有增加经验值的道具，而且玩家还能在战场上储备一定量的公共经验值。在阵地时按START键选择“スツック经验值振分”即为以公共经验值为角色升级，这样可以节省一定时间。不过公共经验值最大为99999，因此要多用。

兵种	经验值
杂兵	2
队长	3
兵器	100
大众脸武将	300
无双武将	600
总大将	900

角色类型

在过去的两作中，全部角色被分为3种类型，如今本作又增加了一种。同一类型的角色拥有相同的特性，在战斗时非常有用。

力：记为POWER。力型角色受到远距离攻击和通常攻击时不会出现受创硬直。

技：记为TECHNIQUE。技型角色以蓄力攻击命中空中的敌人会有伤害加成，另外按住L1键移动时按×键可以使用踏步。

速：记为SPEED。速型角色的特征是在空中时按×键可以使出无敌的空中冲刺。另外以特定招式命中敌人时可以按以跳跃取消。

闪：记为WONDER。本作新增的类型，特征是以蓄力攻击命中被弹返的敌人有伤害加成，另外攻击命中敌人时按×键可以使出《战国无双3》系列”的影技。



MOOBOOKS 杂志下载 | www.moobooks.net

角色特技

前两作的角色特技需要玩家满足条件后才能解锁，解锁后还要装备才能发挥效果。本作的角色特技则是一开始即可使用，但不如之前的是角色特技不能更换。



スキル	效果	取得キャラ
体力增加	体力最大值增加	许褚 张飞 魏延 孟获 阿喀琉斯 福岛正则
无双增加	无双最大值增加	曹丕 周瑜 诸葛亮 郭淮 太公望 岛左近
攻击增加	攻击力上升	典韦 庞德 关羽 远吕智 上杉谦信 宫本武藏
防御增加	防御力上升	曹仁 黄盖 伏羲 酒吞童子 德川家康 柴田胜家
速度增加	素早さ上升	张郃 孙尚香 孙悟空 三藏法师 女忍者 风魔小太郎
力型强化	力型角色能力上升	吕蒙 丁奉 邓艾 女娲 丰臣秀吉 立花宗茂
速型强化	速型角色能力上升	大乔 星彩 貂蝉 哪吒 阿市 直江兼续
技型强化	技型角色能力上升	甄姬 练师 关平 钟会 弁庆 稻姬
闪型强化	闪型角色能力上升	蔡文姬 刘备 森兰丸 阿国 杂贺孙市 毛利元就
武将攻增	对敌武将的攻击力增加	王异 甘宁 黄忠 吕布 服部半藏 前田利家 佐佐木小次郎
连续攻增	伤害随连击数上升	夏侯渊 周泰 关索 源义经 隼龙 织田信长
回转攻增	换人攻击的伤害增加	张辽 姜维 贞德 石田三成 浅井长政 竹中半兵卫
无双轻减	无双槽消耗量减少	刘禅 董卓 张角 浓姬 长宗我部元亲
武将防增	敌武将造成的伤害下降	徐晃 孙策 赵云 夏侯霸 平清盛 本多忠胜 加藤清正
被击轻减	受到连续攻击时造成的伤害下降	贾诩 郭嘉 卑弥呼 伊达政宗 宁宁 北条氏康
经验值增	获得的经验值增加	妲己
熟练度增	熟练度增长变快	百々目鬼
驯染み增	驯染み增长变快	牛鬼
贵石增加	战后获得的贵石数量增加	袁绍 今川义元 石川五右卫门
运增加	战后获得的武器和道具质量上升	小乔 鲍三娘 佳拉夏
待机体力	待机角色的体力回复速度上升	陆逊 庞统 司马懿 诸葛诞 甲斐姬 绫御前
待机无双	待机角色的无双回复速度上升	孙权 月英 王元姬 祝融 左慈 黑田官兵卫
百击体力	完成百人斩时体力得到部分回复	太史慈 凌统 马超 绫音 真田幸村 岛津义弘
百击无双	完成百人斩时无双得到部分回复	曹操 孙坚 司马师 司马昭 武田信玄 立花誾千代
百击合力	完成百人斩时合体槽得到部分回复	夏侯惇 马岱 辉夜 内梅尔 前田庆次 明智光秀
临死复活	体力为零时有一次机会复活	真・远吕智 素戋鸣

TIPS

本作出场角色众多，其中不少角色的名字都采用日文假名，为方便起见，这里对其译名进行统一整理。

原名	译名
アキレウス	阿喀琉斯
くのいち	女忍者
お市	阿市
リュウ・ハヤブサ	隼龙
ジャンヌ・ダルク	贞德
ねね	宁宁
ガラシャ	佳拉夏
あやね	绫音
かぐや	辉夜
ネメア	内梅尔





熟练度

本作的熟练度主要影响角色特技的效果。熟练度分为 G、F、E、D、C、B、A、S 这 8 个级别，增加的方法就是拼命杀敌，从目前看来杀杂兵就是增加熟练度最快的方法。游戏中会显示熟练度积蓄的情况，但其显示并不准确，经常会发生跳级的情况。全角色熟练度 S 是本作最麻烦的成就/奖杯。

友好度

本作的友好度听起来相当骇人。友好度是每个角色分别计算的，不存在共通一说。幸好本作没有要求全角色友好度全满的隐藏要素，否则就得上千小时才能搞定了。

游戏中友好度被分为三个阶段，分别为普通、高和最高，分别以红、黄、绿表示。提升友好度的方法多种多样，主要包括以下几种：

条件	效果
组队出击	队员相互之间+40
作为友军	队员和友军之间+10
救援我方	队员和被救援方之间+20
任务成功	队员和任务提供者之间+80
任务失败	队员和任务提供者之间–40
宴会饮茶	操作武将与全员之间+25
宴会游宴	操作武将与全员之间+50
宴会大会席	操作武将与全员之间+90
宴会观月宴	操作武将与指定一人之间+150

从效率来说，无疑是举行宴会来得最为快捷。但宴会虽然能令友好度提高，但并不能令友好度突破阶段。要想让友好度从红到黄，或是从黄到绿，还是需要通过战斗。友好度影响阵地中的对话。此外部分关卡需要指定角色之间的友好度够高才会开启。最简单的方法就是让这些指定角色一起出战，多打几关就能满足条件，之后在阵地上听完特殊对话就会开启新的关卡。友好度高的角色会在过关时赠送福引和武器。



武器

武器虽然不算角色性能，但对角色影响最大，需要重点解说。游戏中每名角色共有 4 种武器，分别以 1 星、2 星、3 星、4 星来表示，其中 4 星武器性能最好。

但除了以上 4 种武器外，游戏中还存在着大星武器。大星武器多为恶搞武器，也有武器外观有特殊效果的例外。每个角色对应的大星武器种类数量不定，也有同一种大星武器对应多名角色的。但即使是对应多名角色的大星武器，也不能在角色之间随意切换，只有购买大星武器的人才能使用。

购买武器需要消耗贵石，贵石相当于游戏中的货币，除了购买武器外，合成武器、开宴会都需要用到。贵石可以通过战斗获得。

而购买大星武器则还需要稀少石。在单机情况下，稀少石只有在难しい、修罗难度下使用真・合体技打死敌人才能获得。（有报告称在普通难度下也有几率获得，但由于效率太低，建议无视。）联机模式下更容易获得稀少石。如果缺少稀少石，可以通过福引也就是抽奖来撞大运。

驯染み

驯染み是本作新增的要素，相当于武器的熟练度。在观看武器情报时，武器的攻击力均以 M+N 的形式表示，其中 M 为武器的基本攻击力，N 为驯染み上升后增加的武器攻击力。除了单纯增加攻击力外，驯染み上升后武器出现会心一击的几率也会增加。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

驯染み的增加幅度远低于角色的熟练度，从目前来看杀杂兵是最快的增加方式。由于合成武器时并不能继承驯染み，因此玩家在合好一把4星或大星武器后就要坚持用下去。属性不对的话宁可重新洗掉重来，也比重新练一把武器要省事得多。



TIPS

4星武器和大星武器究竟孰优孰劣？这是大家都非常关心的问题。单从基本攻击力来看，4星武器完胜大星武器，但两者的潜力不可同日而语。4星武器在驯染み全满时会附加18点攻击力，而大星武器则会附加54点攻击力。我们设4星武器基础攻击力为A，大星为B，要想让4星武器练满后胜过大星武器，则为

A＋18＞B＋54

即A＞B＋36

换句话说，只有在4星武器的基本攻击力大于大星武器+36时，才推荐选择4星武器。否则都是大星武器完胜。由于大星武器的攻击力普遍在8～10之间，所以一般来说惟有4星武器基本攻击力在44以上的角色才不值得用大星武器。

不过话虽如此，4星武器初始攻击力高也是优势所在。对于那些不常用的角色来说，还是直接用4星武器会省事得多。

属性分析



雷：本作的雷属性和《真·三国无双6》两作一样，都是按敌人的最大体力给予比例伤害，另外气绝效果也依然健在，可谓相当逆天。雷可以与风、斩属性叠加伤害，很值得推荐。

终于到了最关键的内容了。和系列前两作一样，要想横行高难度，就要有好武器，而好武器也就是好属性。属性的发动条件一般在蓄力攻击时发动，部分角色的特定普通攻击、R技也能附加属性。下面就为大家详细分析一下本作的属性设定！

炎：令敌人持续受到伤害。本作的炎属性并非不强，只是因为其他属性过于暴力，导致它继续杯具。一句话，不推荐。

冰：令敌人冻结而无法行动。冰属性能增加乱战中的安全系数，同时让连续追打成为可能。本作的冰属性发动几率被调高了，因此实用性更大。但对于以浮空、投技为主战法的角色来说不推荐。

风：防御不能且按敌人的最大体力给予比例伤害，不用说，从各种意义上来说都是武器必备属性。可以与雷、斩属性叠加伤害。

斩：按敌人的最大体力给予比例伤害，同时有一定几率秒杀杂兵。由于本作按比例扣血的属性多了，使得斩属性的重要性下降，但秒杀杂兵对于吸生、吸活极其有效。可以与雷、风属性叠加伤害。

吸生：吸收敌人的体力。本作的吸生效果极为显著，令人想起了《真·三国无双6 猛将传》。由于本作的修罗难度敌人攻击力过于恐怖，从安全性来说，个人认为吸生也算是必装的类型。配合斩属性效果更佳，敌人越多越安全。

吸活：吸收敌人的无双。效果同样有着明显提升，对于以无双技、R技吃饭的人来说是必然技能，需要酌情调配。

神速：本作神速带来的加速效果比前两作下降了不少，不再会出现过去10级神速＋天舞后宛如抽风似的攻击速度。但好处是过去因神速导致的判定BUG得到了极大改善，而且这回神速甚至对通常攻击也有效果，因此同样是极其值得推荐的属性。但对于部分攻速超快的角色来说，神速是可以节省下来给其他属性的。另外有部分角色拥有加速的特技，这部分角色装了神速之后会出现抽风效果，如夏侯霸，需要慎重考虑。

速攻：击破武将时有一定几率出现韦驮天靴（加速效果）。毫无疑问这是本作最废的属性，没有之一。

收集、夺取、报奖、武勋：击破武将时出现武器、道具、贵石、卷物。玩家可根据具体需要来调配，不过需要注意的是由于击破武将时不会同时出现多样东西，因此以上这4个属性不要同时装在一个武器上。

地击、天击、乱击、骑击、极击、波击：增加对应攻击的威力，地击为通常攻击，天击为蓄力攻击，乱击为无双技，骑击为骑乘攻击，极击为R技，波击为射击和冲击波。以上技能对于攻击力的加成其实是相当明显的，但由于本作雷、风、斩这三种按比例扣血的属性过于霸道，而且还能叠加，所以使得以上这些技能的实用性都打了折扣。玩家可以根据所用武将的特性来选配，但一般不推荐骑击。在低难度下6种击技会比雷、风、斩更强。

破天、勇猛：传统属性，前者是对空中的敌人攻击力上升，后者是对敌将的攻击力上升。这两个属性面临的问题和六种击属性一样，那就是在风、雷、斩叠加面前显得实用性不足。

习熟、调和、练磨：培养角色的专用技能，习熟是熟练度增长变快，调和是驯染み增长变快，练磨是获得经验值变多。可根据需要来调配。

伸长：增加攻击范围。从实用性来说很有用，但由于本作的攻击判定很难以肉眼判断，因此究竟对哪些武将适用是很难判断的。惟一可以肯定的是对飞行道具系角色帮助不大。在众多暴力属性面前，不装也没有关系。

连锁：连击维持时间变长。实用性不高。

珍贵属性

在修罗难度的多星关卡中有可能拿到带有珍贵属性的武器，所谓珍贵属性是指属性名有特殊颜色、属性无等级设定的属性。珍贵属性和普通属性不同，能作用于全部攻击，实用性很高。

诱爆：攻击时产生爆炸效果。爆炸的威力不大，但能有效地增加并维持连击数，用来打合体槽非常方便。

旋风：攻击时往前方附加旋风。旋风的攻击力比诱爆高，而



MOOBOOKS 杂志追发布 | www.moobooks.net

且能对敌人产生硬直，从而大大提升攻击时的安全系数。不过负面效果是容易将浮空的敌人打飞。

收敛：攻击时增加合体槽的效果上升。与诱爆并用的话效果极其惊人。

分身：攻击时附加分身。分身的攻击效果不可谓不强，但与雷风斩相比还是差了不少。

天活：无需濒死即可发动真·无双乱舞和无双秘奥义。对于以无双战法为主的人来说很有用。

天舞：无双槽全满时全攻击附加武器属性。

前作最强力的天舞本作依然健在，而且依然是有如BUG般的存在。但本作的天舞比起前作来修正了不少。即使有了天舞，通常攻击依然不具备吸生、吸活效果，而且不支持风、雷、斩的比例伤害叠加。但马上攻击不受限制，因此派生出一大批马上神棍。总的来说，天舞依然是BUG般的存在。

装备道具

本作又恢复了装备道具的系统，每名角色可以装备两种道具。装备道具又分为普通和特殊这两种，普通装备道具是从战场上出现的玉手箱里随机获得的，有等级的设定，等级越高，效果越强。打高难度的高星关卡容易拿到高等级版。而特殊道具是需要满足一定条件才能获得的，具体参见后文。

名称	效果
朱雀翼	体力最大值增加
青龙胆	无双最大值增加
白虎牙	攻击力上升
玄武甲	防御力上升
神速符	素早さ上升
背水矛	攻击力大幅上升但防御力下降
背水盾	防御力大幅上升但攻击力下降
仙气环	熟练度增长变快
相克护符	敌武将造成的伤害下降
藤甲铠	敌飞行道具射击造成的伤害下降

特殊装备道具

特殊装备道具的入手共通条件如下：

1. 难度为難しい或修罗。
2. 玩家队伍中要有特定角色。
3. 在指定战场干掉一定数量以上的敌人。

满足以上3个条件后，会出现贵重品报告，同时贵重品就出现在玩家身边。

所谓特定角色是应关卡不同而有异的，每个特殊装备道具都对应多个特定角色，只要择一带上出战即可。特定角色只要身处队伍就算有效，哪怕不控制他/她上场杀敌也行。



名称	效果	指定战场	特定角色	最低人数
纽带数珠	受身时自动发动援护攻击	一章 夷陵の战い	立花誾千代、姜维、前田庆次、妲己、曹丕、夏侯惇	2000
无影具足	影技发动时有一定几率不消耗无双	一章 上田城の战い	贾诩、太史慈、太公望、直江兼续、织田信长、典韦	1500
活丹勾玉	R技发动时有一定几率不消耗无双	一章 洞口の战い	吕蒙、宁宁、司马师、明智光秀、司马懿、孙悟空	1500
流转羽衣	踏步发动后一定时间内无敌	一章 寿春の战い	司马昭、张辽、黄盖、伏羲、上杉谦信、风魔小太郎	1000
铁甲手	蓄力攻击发动途中受到攻击不会产生硬直	一章 长筱の战い	邓艾、周泰、前田利家、阿市、曹操、女娲	1000
无双铠	受弓矢、铁炮攻击时不会产生硬直	一章 小田原城の战い	王元姬、源义经、凌统、长宗我部元亲、周瑜、阿国	1500
八咫镜	骑乘时有一定几率反弹弓矢和铁炮	二章 长谷堂の战い	女忍者、孙策、佳拉夏、陆逊、钟会、平清盛	2000
金刚手甲	防御时不会被弹开	二章 九州の战い	诸葛诞、孙尚香、孙权、杂贺孙市、柴田胜家、卑弥呼	1500
夜叉面具	能够防御背后来的攻击	二章 南中の战い	马超、夏侯霸、加藤清正、甘宁、武田信玄、真·远吕智	1500
相杀帷子	敌人的属性攻击效果无效	二章 姊川の战い	黑田官兵卫、黄忠、郭淮、伊达政宗、孙坚、百々目鬼	2000
吸生小手	破敌人防时体力大量回复	二章 定军山の战い	丁奉、魏延、立花宗茂、浓姬、赵云、牛鬼	1500
吸活小手	破敌人防时无双大量回复	二章 许昌の战い	甲斐姬、刘禅、三藏法师、关羽、服部半藏、关平	1000
药活法书	回复道具效果2倍	二章 关ヶ原の战い	森兰丸、弁庆、星彩、北条氏康、张飞、庞统	1000
发破传书	濒死状态下倒地起身后一定时间内攻击力两倍	二章 洛阳の战い	竹中半兵卫、辉夜、丰臣秀吉、练师、董卓、诸葛亮	1000
顽铁甲	濒死状态下倒地起身后一定时间内防御力两倍	三章 潼关の战い	马岱、毛利元就、袁绍、今川义元、刘备、素戋鸣	1000
脱兔脚绊	濒死状态下倒地起身后一定时间内移动力两倍	三章 阳平关の战い	祝融、张角、本多忠胜、绫御前、貂蝉、哪吒	1000
孙子兵法	战场上加攻、防、速的道具维持时间变长	三章 贱ヶ岳の战い	福岛正则、酒吞童子、甄姬、吕布、稻姬、关索	1500
七星带	获得武器的质量上升	三章 长坂の战い	小乔、石川五右卫门、鲍三娘、隼龙、许褚、德川家康	1000
赤兔镫	乘坐赤兔马出战	三章 樊城の战い	徐晃、浅井长政、贞德、孟获、佐佐木小次郎、王异	1500
松风镫	乘坐松风出战	三章 本能寺の战い	庞德、宫本武藏、绫音、夏侯渊、月英、石田三成	1500
熊镫	乘坐熊出战	三章 山崎の战い	岛左近、左慈、内梅尔、蔡文姬、张郃、郭嘉	1000
象镫	乘坐象出战	三章 虎牢关の战い	真田幸村、岛津义弘、曹仁、阿喀琉斯、大乔、远吕智	1500

TIPS

吸生小手、吸活小手的效果为破敌人防时回复大量体力、无双。所谓破防，是指让敌人防御崩坏，而不是指以防御不能技攻击敌人。由于高难度下风属性基本上属于必备属性，所以这两个道具的效果看似没有什么作用。不过弹返事实上也是算破防的，这就使得这两个道具的实用性大幅上升。吸生小手、吸活小手的效果非常惊人，谁用谁知道。当然敌将的破防技、防御不能技也不少，不过你完全可以在杂兵面前安心使用，这样无双技就可以放到爽喽。

资料&心得

在本文的最后，会为大家献上一些实用资料和心得，包括全成就/奖杯达成方法，以及修罗难度挑战思路等等。由于本作角色众多，在有限的时间内不可能面面俱到，欢迎各位玩家来信将自己的发现与大家一起分享。

全人物出现条件

一般来说打过全关卡就会打出全人物，不过也有部分例外。下面的表格只列出各角色对应的关卡，不过在阅读之前还请先看看注意事项。

1. 初次游戏时强烈建议每关都以推荐角色来挑战，同时记得过关后与阵地里的NPC对话，这样的话很容易打出全关卡。

2. 在主线关卡下面的是支线关卡，效果为打过之后能开启对应关卡的改变后版。按△键(X360版为Y键)可以在改变前、改变后的状态中切换。

3. 支线关卡下面的是需要友好度开启的关卡，这种关卡出现

存档相关 有不少玩家反应，本作在挑战部分关卡时会出现无法过关的情况，而本人在游戏时也遇到过一次，解决的办法只能是重来。注意本作虽然支持战场上存档，但存完之后就不能返回阵地，换句话说你要么过关，要么失败。而失败的话会直接退回标题画面，这样就只能回到上次自动保存的进度了。

MOOBOOKS 杂志铺发布 | www.moobooks.net

后，还需要特定角色之间的友好度达到一定程度才能选择。要刷友好度的角色名会在关卡说明中写明，但注意这种角色并不一定等于该关的推荐角色。大家别看到人物头像就以为是要刷这几个人的友好度，请仔细观看下面的文字。建议先以宴会把相关人物的友好度提升至红色最大，然后一起出战一次便可达到黄色，之后回阵地就有对话了。

4. 友好度关卡中的隐藏角色有部分需要在战场上满足条件才会加入，一般来说当其作为友军存在时要与之见面触发对话，当其作为敌军存在时要将其击破。下表不再详细介绍。

5. 吕布的加入条件是全角色中最有讲究的。你首先需要让貂蝉加入，之后将貂蝉编入队中去打大阪城の战い，当吕布登场后当玩家与其见面后就有剧情，之后过关吕布就会加入了。

6. 所有的人物都需要在故事模式中才能打出来。



魏	
夏侯惇	3章 樊城の战い
典韦	3章 长坂の战い・改变后
张辽	1章 上田城の战い
曹操	3章 樊城の战い
许褚	3章 潼关の战い
夏侯渊	1章 南郡の战い
徐晃	1章 洞口の战い
张郃	2章 许昌の战い
曹仁	2章 定军山の战い
曹丕	3章 虎牢关の战い
甄姬	3章 虎牢关の战い
蔡文姬	2章 姊川の战い
贾诩	1章 洞口の战い
庞德	1章 夷陵の战い
王异	4章 长筱击退战
郭嘉	3章 樊城の战い・改变后

吴	
周瑜	3章 长坂の战い
陆逊	4章 合肥の战い
孙尚香	1章 小田原城の战い
甘宁	2章 三方ヶ原の战い
孙坚	3章 本能寺の战い
太史慈	1章 上田城の战い
吕蒙	2章 长谷堂の战い・改变后
黄盖	1章 洞口の战い
周泰	1章 长筱の战い
凌统	2章 洮水の战い
孙策	3章 长坂の战い
孙权	2章 定军山の战い
小乔	1章 小田原城の战い
大乔	3章 长坂の战い
丁奉	1章 小田原城の战い
练师	1章 长筱の战い・改变后

蜀	
赵云	3章 阳平关の战い
关羽	2章 定军山の战い
张飞	3章 阳平关の战い
诸葛亮	3章 成都の战い
刘备	3章 成都の战い
马超	初始角色
黄忠	1章 夷陵の战い・改变后
魏延	2章 南中の战い
关平	3章 街亭の战い
庞统	4章 小牧长久手の战い
月英	2章 手取川机巧战
姜维	2章 许昌の战い・改变后
刘禅	2章 长谷堂の战い
星彩	2章 许昌の战い
马岱	1章 夷陵の战い
关索	1章 牛头山の战い
鲍三娘	2章 九州の战い



晋	
司马懿	3章 虎牢关の战い
司马师	3章 潼关の战い
司马昭	初始角色
邓艾	1章 洞口の战い
王元姬	1章 上田城の战い
钟会	4章 洛阳攻略战
诸葛诞	1章 上田城の战い
夏侯霸	2章 定军山の战い
郭淮	1章 长筱の战い

他1	
貂蝉	3章 潼关の战い・改变后
吕布	3章 大阪城の战い（参见注解）
董卓	3章 成都の战い
袁绍	2章 剑阁の战い
张角	3章 广宗の战い
孟获	2章 南中の战い
祝融	2章 南中の战い
左慈	2章 姊川の战い
远吕智	打出真结局
妲己	2章 关ヶ原の战い
太公望	1章 寿春の战い
孙悟空	打出真结局
伏羲	3章 本能寺の战い
女娲	3章 樊城の战い
源义经	1章 寿春の战い
平清盛	打出全部结局

他2	
卑弥呼	2章 关ヶ原の战い
真・远吕智	打出真结局
百々目鬼	打出任意结局
牛鬼	打出任意结局
三藏法师	2章 洮水の战い
弁庆	2章 姊川の战い
辉夜	序章 妖蛇讨灭战
素戋呜	打出全部结局
哪吒	打出全部结局
酒吞童子	2章 许昌の战い
隼龙	2章 姊川の战い
绫音	2章 长谷堂の战い
贞德	2章 定军山の战い
内梅尔	2章 九州の战い
阿喀琉斯	2章 关ヶ原の战い

战国1	
真田幸村	1章 长筱の战い
前田庆次	2章 洛阳の战い
织田信长	3章 本能寺の战い
明智光秀	3章 本能寺の战い・改变后
上杉谦信	3章 大阪城の战い
阿市	2章 许昌の战い
阿国	3章 雒城の战い
女忍者	1章 夷陵の战い
杂贺孙市	2章 定军山の战い・改变后
武田信玄	3章 大阪城の战い
伊达政宗	2章 洛阳の战い
浓姬	3章 本能寺の战い
服部半藏	3章 阳平关の战い
森兰丸	1章 长筱の战い
丰臣秀吉	1章 长筱の战い

战国2	
今川义元	2章 凉州の战い
本多忠胜	3章 阳平关の战い
稻姬	3章 夷陵救出战
德川家康	3章 成都の战い
石田三成	3章 潼关の战い
浅井长政	2章 长谷堂の战い
岛左近	1章 上田城の战い
岛津义弘	1章 小田原城の战い
立花訚千代	1章 洞口の战い
直江兼续	2章 姊川の战い
宁宁	2章 许昌の战い
风魔小太郎	3章 寿春攻略战
前田利家	2章 姊川の战い
长宗我部元亲	2章 凉州の战い

战国3	
佳拉夏	3章 广宗の战い
柴田胜家	2章 许昌の战い
加藤清正	2章 长谷堂の战い
黑田官兵卫	1章 洞口の战い
立花宗茂	2章 兴势山の战い
甲斐姬	1章 小田原城の战い
北条氏康	3章 长坂の战い
竹中半兵卫	初始角色
毛利元就	2章 关ヶ原の战い
绫御前	3章 贱ヶ岳の战い
福岛正则	1章 寿春の战い
石川五右卫门	2章 九州の战い
宫本武藏	1章 小田原城の战い・改变后
佐佐木小次郎	2章 南中扫讨战

全结局

本作一共收录了3种结局。

普通结局：在完成整个3章之前，打过第4章的妖蛇讨灭战，之后会出现火口决战。打过火口决战后就会进入普通结局。如果玩家完成了整个3章，那么只要打出好结局，也会追加火口决战，打过之后一样能进入普通结局。

好结局：打过4章的真・远吕智讨灭战。当玩家完成整个3章后，只要打过妖蛇讨灭战，就会出现真・远吕智讨灭战。

真结局：打过4章的真・古志城大决战。要想进入真结局，玩家需打出全部角色（完成真结局后出现的角色不算），之后再打一遍远吕智讨灭战，就会出现真・古志城前哨战。完成这一关后，就会出现真・古志城大决战。一般而言完成全关卡并收服吕布就有全角色，具体参见前文。

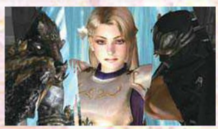
各种刷心得

武器

刷武器需要选择高难度下的高星关卡。个人比较推荐的是火口决战、远吕智讨灭战，这两关都需要干掉8个远吕智，均为9星关卡，在修罗难度下出现好武器的几率很高。不过这两关的地形比较绕，需要适应一下。10星关卡素戋呜击退战也是不错的选择，这一关从右边杀过去的话，大概两三分钟就能过关，不过运气不好的话可能一把武器都拿不到。

刷武器的共通配置包括：七星带、收集、运增加（小乔、鲍三娘、佳拉夏的角色特技）。





MOOBOOKS 杂志铺发布 | www.moobooks.net

熟练度、驯染み、贵石、稀少石

真·古志城前哨战是全游戏人气最高的关卡。其原因在于本关右边有一个据点会无限出兵，不仅速度快，而且没有据点兵长，玩家可以在此尽情杀到爽。有了无限多的杂兵，无论是熟练度还是驯染み都只是例行公事了。正常流程是先把地图下方的全部敌将清光，之后就慢慢在右边的据点杀即可，难度选择最低即可。经本人试验在这关杀到 9999 人都是可以的，我方总大将虽然有几率阵亡，但一般来说至少要到 8000 人左右的时候才会发生这种事情，以正常刷法而言是不会用这么多时间的。

刷熟练度的共通配置包括：仙气环、习熟、熟练度增（百々目鬼的角色特技）。

刷驯染み的共通配置包括：调和、驯染み增（牛鬼的角色特技）

而如果在难しい或修罗难度打这关，则又可以用来刷稀少石。推荐带上酒吞童子，他的△可以迅速累积合体槽，之后对着人群放就可以了。用这个办法的话，连什么诱爆、收敛都用不着。虽然稀少石出现几率低，但在本关等于有无限的机会来放合体技，所以非常有效率。至于贵石，完全可以视为打稀少石时的附加品，派出贵石三人组（石川五右卫门、袁绍、今川义元）后效果更佳。

出战次数、友好度

本作过关最快的关卡就是改变后的潼关之战。开战后只要沿着下方的船只前进，途中干掉哪吒，再干掉本阵里的曹丕，就可以过关，用时约 2 分钟。用本关来累计出战次数和友好度是最方便的了。难度调最低即可。

修罗难度心得

本作的修罗难度敌人攻击力高得异常，加上本作又没有弯曲这一神器，使得秒杀敌将成为修罗难度过关的最大关键。如前面属性分析部分所述，本作的风、雷、斩三大属性均为按比例扣血，同时使用的话不仅威力大，而且还附有防御不能、气绝、秒杀杂兵的效果，是绝对逆天的存在。而装备吸生之后，可以免去玩家打一阵子就要寻找回复道具或换人的烦恼，无异也是最值得推荐的属性之一。这 4 大属性称得上是本作的万能属性。



天舞战术

毫无疑问天舞战术依然是本作最强大的选择，没有之一。尽管天舞作用下的通常攻击不会发挥风、雷、斩的比例伤害叠加，但单一属性攻击已经相当 BT，而且还可以在骑乘状态下使用。至于以远程攻击为主的角色如王元姬有了天舞之后，更是有如 BUG 般的存在。不过对于新手，这里还是要特别叮嘱一句：天舞的效果必须在无双槽全满时才能发动，而且只会发动武器上有的属性。



蓄力攻击流

由于属性效果多见于蓄力攻击，所以在没有天舞的情况下，大部分角色都属于靠蓄力攻击吃饭的类型。和过去一样，所谓的强角应该包括以下几条：

1. 带属性的招发生越快越好。

2. 属性技自带多次属性发生判定。

3. 属性技范围大，或移动性能优秀。

以新角色为例，王异符合以上的 1 和 3，她的□△△发生快且高速移动，十分安全。而贞德的□□□□△△虽然发生不快，但范围奇广且自带多次判定，连用甚至能令敌将完全受身不能，不管来多少人都是死。隼龙则是单凭△△△一招就能吃遍修罗难度，更别提招牌技饭纲落（□△△△）了。

本作人物众多，真可谓是强者如云，这里就不一一介绍哪些角色的哪些招值得推荐了，大家可以遵循以上原则自由组合。判断一个招式带不带属性的最简单方法莫过于给武器装上吸生和吸活，这样肉眼就能看出来了。

R技流

顾名思义就是以 R 技为主打的角色。本作虽然不再有 R 技无消耗的强者，但由于不少 R 技都可以带上属性，因此配合吸活一样能实现无消耗。和蓄力攻击比，R 技不仅发生快，而且不存在失误可能，简直是不亚于天舞般的存在。不过 R 技流对角色性能要求较高，除了 R 技的基础攻击力要高之外，能附加属性更是关键所在。R 技流的代表人物如明智光秀。配合极击可打出相当夸张的攻击力。

无双流

无双流即指以无双技为主打的角色。这种打法比起上面三种来无疑要困难很多，因为无双技消耗大，而且必须在无双槽满的时候才能使用。如果要保证续战力，那么该角色还需要拥有强力的 R 技或蓄力攻击，从而保证靠吸活将无双槽补回来。不过更简单的方法是装备吸活小手然后弹返，效率会高得多，但在敌将面前使用会比较危险。

无双流角色自然要配上乱击，战国武将的话还要配个天活才能确保发动皆传。

合体技流

这种战法适合于酒吞童子、王元姬、郭嘉等拥有能快速打出高连击的角色，由于合体技威力大、时间长，加上合体槽的积累是看连击数而非造成的伤害，所以这个战术的可行性其实还要胜过无双流，但对角色性能要求更高。另外队伍里应该有强大主攻手，否则一个合体技过去还打不死敌将的话是比较杯具的。

以上介绍了半天，基本上都是进攻方面的心得。事实上在修罗难度下防御力比攻击力还要重要，因为风、雷、斩的等级高了之后按比例扣血相当可观，即使攻击力不高也能造成较大伤害。相反即使是 99 级的角色在修罗难度下也经不起敌人的围攻。因此各位在无十足把握之前，可以通过装备玄武甲、背水盾、藤甲铠来提高自己的生存几率，同时努力提高角色等级。先保证自己不被秒，才谈得上去秒别人。

穿越相关 本作中出现了不少非《无双》作品的穿越角色。他们是：贞德（《剑刃风暴 百年战争》，PS3/X360）、阿喀琉斯（《特洛伊无双》，PS3/X360）、内梅尔（《龙士传说 三位一体》，PS3）、隼龙和绫音（及《忍者龙剑传2 SIGMA》，PS3）。有条件的玩家不妨找来玩玩。

MOOBOOKS 杂志铺发布 | www.moobooks.net

全成就／奖杯心得

名称	解除条件	点数	杯种
真の无双	解除其他全部成就/奖杯	100	白金
无双の搜集家	全角色都曾入手过4星武器	30	银
英杰缭乱	全角色均可以使用	30	银
时空の霸者	打过所有的关卡	30	银
无双の好事家	全装备道具入手	30	银
旋律の虏	听过全音乐	30	银
百战炼磨	任意角色累计出战100次	30	银
瞬间万华镜	取得全壁纸	30	银
お洒落兵长	取得全角色的全服装（DLC不算）	30	银
初めての工作	初次打过无双之战场的关卡	10	铜
初めてのこしらえ	初次合成武器	10	铜
初めてのお买い物	初次购入武器	10	铜
手を取り合って	双打（联机、单机均可）完成任意一关	10	铜
异质を知る	初次用稀少石购买武器	10	铜
饮めば命の泉涌く	初次召开宴会	10	铜
绊の极まり	任意一对武将之间的友好度达到最大	10	铜
熟练操纵者	搭乘过所有的兵器	10	铜
无双の者	任意一关达成千人斩	10	铜
兵贵神速	5分钟内打过任意一关	10	铜
连舞缭乱	连击数超过1000	10	铜
大胜利	一次战斗拿到1万点以上的经验值	10	铜
三位一体の闪光	初次发动真・合体技	10	铜
挑战者たち	初次完成任务	10	铜
死线の相棒	任意一把武器的驯染み达到最大	10	铜
大人买い	首次购买超过10000贵石的武器	10	铜
无双の大富豪	累计获得90万贵石	70	金
修罗の顶	全关卡修罗难度通关	70	金
无双の强者	任意一关达成三千人斩	30	银
历山大王	任意一关无伤完成	30	银
坏れた世界で	打出普通结局	30	银
和をもって	打出好结局	30	银
あるべき场所へ	打出真结局	30	银
买い物上手	累计购买100件武器	30	银
异世界のお大尽	累计开100次宴会	30	银
或る富豪	累计获得50万贵石	30	银
八面六臂	在任意一关达成10个任务	30	银
资产家	累计获得100个稀少石	30	银
时を渡る	完成序章后开始新章节	10	铜
希望の灯	完成1章	10	铜
隐れた笑み	完成2章	10	铜
摇るがぬ希望	完成3章	10	铜
过去改变	累计打过10个改变后的关卡	10	铜
退魔の狼烟	在洛阳之战中击败妖蛇之首	10	铜

本作的全成就／奖杯难度不高，最耗时间的是全武将熟练度S。这关系到两个成就／奖杯，分别是全壁纸、全服装。基本上就是在真・古志城前哨战反复刷即可，虽然每个角色大约数分钟就能完工，但由于角色数量实在太多，最后依然要花费相当可观的时间。只要完成了这个，离完美的目标就不远了。

活用无双之战场模式，可以拿到不少成就／奖杯。例如无伤过关的成就／奖杯，可以改编改变后的潼关之战，去掉所有的弓兵，这样就毫无难度可言。5分钟过关的成就／奖杯同样可以在这一关拿到。

无双の搜集家

全角色都曾入手过4星武器。可以是买，也可以从战场上拿，只要曾经有过即可，入手之后可以合成。由于要求全角色，所以最快也需要打过真结局才可能解除。

英杰缭乱

全角色均可以使用。全角色入手方法参见之前的介绍，当打出真结局时就会自动解除。

时空の霸者

打过所有的关卡。同样是和真结局挂钩。在自由模式中打过的关卡也算。

无双の好事家

全装备道具入手。包括普通装备道具和特殊装备道具，由于特殊装备道具要在难しい或修罗难度才能入手，建议是在刷全关卡修罗难度时顺带完成，可以节省十余关的时间。

旋律の虏

听过全音乐。除了各模式的专有音乐，最容易忽略的是两种失败的音乐，分别是玩家角色战死以及总大将败走时出现的背景音乐。吕布有首特别的音乐。



百战炼磨

任意角色累计出战100次。只要在队伍中就算出战，一般来说此人应该是百々目鬼，因为他的角色特技是熟练度增，你懂的。

瞬间万华镜

取得全壁纸。本作最耗时的成就／奖杯。全壁纸即为全角色熟练度达到S级，推荐去最低难度的真・古志城前哨战刷无限出兵点。在装备完备的情况下，约1500斩就能让熟练度G升到S，只要几分钟。但由于本作角色数量实在太多，这依然是一项浩大的工程。



お洒落兵长

取得全角色的全服装。服装的出现条件为熟练度达到一定程度，且该角色与任意角色的好感度在普通以上。最省事的方法就是让百々目鬼用宴会把与其他人的友好度加到红色最大。之后就慢慢让百々目鬼带着其他角色刷熟练度吧，一场战斗之后等熟练度满了，好感度也到了黄色，一举两得。

初めての工作

初次打过无双之战场的关卡。只要自己任意编辑一个战场，之后选择测试游玩就可以了，无需联机。

熟练操纵者

搭乘过所有的兵器。游戏中出现的兵器有：弩炮（序章 妖蛇讨灭战）、虎战车（1章 手取川之战）、投石机（1章 手取川之战）、投石车（1章 夷陵之战・改变后）、八盐折（2章 洛阳之战）、大筒（3章 大阪城之战）。括号中为推荐关卡。所有兵器都用过一次就可以了。

兵贵神速

5分钟内打过任意一关。推荐挑战潼关之战・改变后。

连舞缭乱

连击数超过1000。应该说是一个非常简单的成就／奖杯，不少角色到后期光是放无双技就能轻松达到这个数字。

挑战者たち

初次完成任务。每次战斗开始时，玩家都可以选择接任务，完成其中任意一个就可以了。

修罗の顶

全关卡修罗难度通关。本作最有难度的一个成就／奖杯。打过的关卡会标明哪些难度已完成，只要在修罗难度下把全关卡都完成一遍就可以解除。嫌麻烦的人可以用天舞解决。

历山大王

任意一关无伤完成。看似很难，其实不然。选一些R技威力大且无敌的角色，打潼关之战就可以了。如果这样你还是搞不定，就推荐在无双之战场模式中开这一关，然后关掉弓兵、火炮兵，这样就很简单了。

八面六臂

在任意一关达成10个任务。可以在4章 真・远吕智讨伐战达成，只要选择辉夜、司马昭、马超、竹中半兵卫、太公望、酒吞童子、刘备、曹操、德川家康、织田信长之外的角色，就可以完成10个任务。



MOOBOOKS 杂志铺发布 | www.moobooks.net

文 华尔兹　美编 心の永恒



攻略透解 GUIDE THROUGH

未知海域 黄金深渊		SCE	动作冒险
PSV	UNCHARTED: Golden Abyss		中文版
	2011年12月23日	1人	358港币
	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

UNCHARTED GOLDEN ABYSS

基本操作

通常

移动	左摇杆
翻滚/接近掩体	○
捡起	△
进入菜单	START
使用相机、查看笔记等	SELECT
攀爬/跳跃	×

战斗

瞄准	L
射击	R
近身格斗	□
装填子弹	↑



系统介绍

攀爬

本作最大的特色就是融合了PSV机能的攀爬要素，玩家在攀爬过程中可以通过点击屏幕上的下一个攀爬点，使德雷克直接攀往指定地点。这样玩家可以一定程度减少误操作，不适应这种操作方式的玩家也不用担心，游戏依然保留了传统的按键操作。游戏中大部分攀爬点都有较为明显的闪光提示，并且不少地点玩家可以通过镜头来判断下一步的走向。

枪战

游戏中的枪战变化也较为明显，初始的右摇杆操作很灵敏，其实游戏鼓励玩家利用PSV六轴体感机身进行微瞄，也就是只要在按L举枪状态下移动PSV即可对敌人进行精确的瞄准，这是需要玩家尽早掌握的技巧。其次游戏中扔手雷的方式发生了改变，直接触摸画面中的手雷标志即可投掷。本作中一样可以实现瞄准后再扔雷的操作方式。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

格斗

本作格斗充分利用到了PSV的特性，除了熟悉的普通拳脚外，还会有需要玩家根据屏幕上的提示用手划出相应路线的指示。只有成功后才能将对方打倒，由于演出较长，所以不适合在多个敌人时使用。其次本作依然可以用偷袭技术，在用枪忙扫后按□键踢头即可一击打倒对手，游戏中有相对应的奖杯，推荐玩家早日拿到。

拍照

游戏中利用PSV的特性可以对不少特殊场景进行拍照，拍照过程和瞄准类似，通过移动PSV来抓取想拍摄的画面即可，游戏中其中一项隐藏要素便是拍照，玩家必须拍出和左上角提示中画面近乎一样的照片，建议玩家尽量通过调整位置和焦距来达成。

难度



游戏分为4个难度，只有将困难难度通关才会出最终的"超困难"。通关之后选择"章节"，之后即可在难度中选择"超困难"。困难难度以上除了敌我双方攻防能力变化外，无法开启自动瞄准功能，这点需要玩家注意。

全收集超困难难度攻关指南

注：篇幅关系，文中收集要素中不包括流程中一定会拿到的宝物。

序章 肯定就是德瑞克

这关相当于教学关卡，没什么难点，攀爬到上方解决几个敌人后继续爬，中途会被火箭筒攻击，序章结束。

1 好戏在后头

一路前进，有几个需要利用绳子荡过的地点。来到拓片处，这里我们需要利用PSV的触摸功能，用手指将拓片上的灰尘擦拭干净。两边各有一个，擦拭完后即可过桥去擦另外一边的两个。4个拓片收集齐后需要玩家完成一个简单的拼图游戏，通过触摸拖动以及旋转边缘改变方向将拼图拼好即可。这是游戏中需要收集的物品之一。

之后需要通过一个左右摇晃的圆木桥，通过调整PSV的位置让德雷克取得平衡。一路跟着但丁前进，来到上面发生剧情后本章结束。

收集要素

禁止进入：本章开始剧情后，来到车附近即可找到第一个拍照地点。

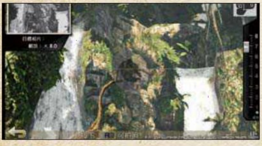
库拿死亡面具：在瀑布前的场景，从一处下去可以趴在边缘上，顺着攀过去可以找到。

吊桥：来到瀑布场景后即可对着瀑布拍照。

探测罗盘：在擦完最开始两个拓片后，面对它们往最左边走，草丛中可以找到。

毛瑟枪碎片：过了擦拓片的桥后，面对吊桥从左边下去。

象形文字：拿到之前必须取得的宝物后，来到上面往左边走，跳到上面平台可以找到一个拍照点。



探测GPS：在拍照点的旁边木桩附近即可找到这个宝物。

TEOCHICATO的形象：拿到上一件宝物"探测GPS"后，开始下一段攀爬前从左侧瀑布附近上去可以找到。



2 麻烦的开端

前进一段时间后但丁会在桥上等你，此时从一侧的边缘往左边爬，来到平台上后对着竹子点挥刀标志，用手指划出提示路线后即可割掉竹子来到上面。继续往左攀爬，前行至卡车附近后发生战斗，将两个敌人轻松解决掉之后在铁网门前会有一个密码锁的谜题，先将密码锁转两圈。之后将号码4调到最上方位置，接着反方向将11转到上方位置，接着再以相反方向将2转到最上边即可。接着玩家需要将头盔上的灰尘擦去，领用背部触摸旋转头盔，用触摸擦掉灰尘即可。骷髅只需要利用背触将其旋转看一遍即可。之后的护身符如法炮制，最后还需要擦掉一个拓印上面的灰尘。全部谜题完成后发生战斗。

本场战斗中由于玩家只有初始的手枪，威力比较低，不瞄准头部的话敌人很耐打。建议先将上方的敌人清掉，第二波敌人较多，建议先快速消灭掉几个，不然人一多不好探头。前方的桌子上有足够的弹药，躲在桌子后面射击效果不错。右侧的岩石也是不错的掩体。敌人扔雷比较频繁，尽量积极移动。

战斗结束后去找崔丝，爬上绳索继续前进。这里会发生第二场战斗，玩家在中间和左边的掩体后面来回猥琐即可。在通过独木桥时对面会出现敌人，惨烈难度下一定要第一时间瞄准敌人的头部设计，不然时间一久，崔丝便会死亡。在沿着绳索下去途中，会有敌人出来干扰，迅速将他们射杀，惨烈难度下尽量熟悉敌人两次一右一左的位置即可。



继续跟着崔丝一路攀爬，来到一个敌人处，玩家只需等对方移动到附近时触摸敌人，德雷克便可跳过去压在其身上，剧情过后本关结束。

收集要素

小雕像：一开始的攀爬点刻意往左边攀，在左边的平台上可以找到。

杀戮之神：爬完第一个攀爬点后，翻过几个障碍，落下一个高地后回头往后面看，可以找到这个石像，找到拍摄点拍摄即可。

CUHTLITZTONAL的形象：割掉最开始的竹子后往上爬，在雕像眼睛的位置，是必经之路，不容错过。

拓片1：拿完上面那个宝物后跳过一个瀑布，在平台左边往对面跳，下去后可以找到。

拓片2：同样是跳过瀑布后，右边的竹林可以用刀砍掉，从这里爬上去即可找到。

废弃卡车：完成卡车附近的战斗后，面对卡车往稍微靠右边一点的位置站，从这里拍摄卡车。

道路：爬上卡车后回头拍摄即可，位置尽量靠右站。

AHUCHEACTI的形象：下卡车后往右边走，砍掉竹林后前进，在里面有攀爬的地点，爬到上面即可找到。

把树下毒：本章战斗结束后，中央处有一个高平台，其中一个边缘可以攀爬上去，走左边的桥即可找到拍摄点，对着三个油桶拍摄即可。

拓片3：上面的拍照点，过了桥



TIPS 游戏拍照时出现偏差多半是焦距不对，试着大幅度改变焦距。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

往左边继续走，在大叶草附近的墙上可以找到。

CIPATLIL 的形象：通过中央平台的另一座桥，往前在尸体附近即可找到。

夜间发光矿业：第二场枪战的地方，左边有警告标志的铁门处拍照。

MAYHUIXIOO 的形象：在独木桥上杀死敌人后，过了桥往左边走，这里会有岔路，并且可以向上攀爬，爬到上面平台即可找到。

拓片 4：沿着绳索下去后，左边有竹林，砍掉后向上爬即可找到。

象形文字：同样是下绳索后，前行一点便可找到拍照点，对着身后多个雕像拍摄即可。

3 一堆老骨头

在一开始消灭几个敌人后，在过桥时会发生桥断掉的情节，玩家需要爬到另一面，跳到对面的墙壁上。攀爬过来后会有用狙击枪的环节，玩家可以再次体会一把体感射击的妙处。敌人全部消灭后继续前进，建议



将狙击枪保留，之后的几场战斗同样需要用到，来到吉普车处后本关结束。

收集要素

XICHILTICAN 的形象：桥断掉的情节，从一面跳到对面墙上后，往右边攀即可找到。

TEMOPIAHITEE 的形象：狙击战开始后先不要跳到对面，从前面平台边缘下去即可找到。

NUEVE GALICIA 雕刻：还是狙击战开始，在走狭窄的道路前，右边有竹林，用刀砍掉后爬上去再砍掉一个即可发现。

六分仪：发生"搭档"剧情后，在与两个敌人交战完，爬到他们所在的平台上即可。

拍照点：来到吉普附近，往右边走，对着油桶有拍照点。

4 为什么失火了

德雷克被困在木屋里，从箱子处向上攀爬，通过一根木条前进，之





后发生失火剧情。砍掉挡路的布后，通过爬管子一路往上走，从箱子处跳到对面，攀爬到管子处往左边走。之后一路逃脱，离开着火的屋子。

收集要素

基洛曾在这里：本关一开始往铁门右边走，靠墙附近。

毕业班戒指：爬上箱子后往上面走，走过第一根需要控制平衡通过的木条后往左边跳。在里面的房间，从梯子下去，在桌子上即可找到。

照片：在拿到上面的戒指后，在这个房间可以拍照。

天空众神之舞：用刀砍掉布之后，进屋往西北方走，在桌子上找到。

量一次，切两次：爬过第一次管子后，从箱子上跳到对面，这样可以来到另一个管子处，顺着管子下去来到右边（本来应该往左边爬），这里平台上可以拿到。



5 不到手绝不离开

一开始的敌人都可以悄悄走到后面按格斗键将他们解决，抬起挡路的木头后前进，在尽头翠丝会停下，过去划屏幕上的图标将她抬到上面，她会为玩家放下一个箱子。继续前进，再次袭击两个敌人后，把崔西推上去会发生车辆将两人分开的剧情。爬上管子，在通过需要掌握平衡的木桥后往右边爬，之后即可攀爬回翠丝身边。

接下来的场景，敌人全部可以从后面偷袭掉，解决掉他们之后，去找翠丝即可完成本关。

收集要素

维多利亚式坠饰：抬起木头的剧情结束后，在前面暗杀一个敌人，走到尽头需要抬起翠丝的地方旁边，有需要用刀砍开的布，进入里面可以找到。

调理毒药：爬上翠丝为德雷克放下的箱子，上去后一直走，在一个类似屋子的里面。

CHIHOPOTEX 之泪：两人分开行动后，德雷克通过一个需要掌握平衡的模板，过去后往左边爬下去，在下面可以找到。

KWANUHUATLI 的形象：在与翠丝会和后接下来的战斗场景，最右边的坡道上方即可找到。

如何改种香蕉：同样是这个场景，其中一个小屋下面是可以爬上去的，上去后在油桶附近可以找到。

安息的战败战士：同样是这个场景，进入这个场景入口后，往左边走到有大叶草的地方即可找到。



6 折断你的手指

一开始的几个敌人只要耐心点，一样可以用暗杀的方式将他们解决。将翠丝抬上去后德雷克需要自己想办法过去。穿过房子下面之后可以找到一根铁管，顺着管子爬，在招牌处会与敌人战斗，本场战斗在最高难度下难度不低，一定要有足够耐心，好在子弹无限，玩家可以慢慢与对方磨。在上面拿到 AK47 后与大量敌人战斗，由于对方不会扔雷，所以战斗比较轻松。两人合力将门打开后本关结束。

收集要素

ATCHHUATLI 的形象：本关一开始，前方屋子的下方即可找到。

生存证明 铜质小盒：在将翠丝推上去后，会出现一个敌人，将敌人消灭后走旁边的屋子下方，这里有一个上面有黄布的平台，爬上去后可以爬到一个屋子里，在桌子上即可拿到。

IMNAHICATOL 的形象：穿过屋子下面后，回头看有个有黄布的平台，从旁边扒着边上去，移动过去取得。

储存化学药品：在拿到上一件宝物的平台旁边，木屋附近有一条小路，顺着小路进去，砍开布后可以找到这个拍照点。

小心倒：在招牌上与敌人战斗后，跳到对面平台上，平台会倒，上去后先不要去翠丝那里，往回走，顺着右边攀爬过去即可找到。

大炮：在用 AK47 与敌人战斗完后，走到上方掩体前即可拍照。

7 达成协议

本关一开始的暗杀战斗，建议不要全部暗杀，用枪打死可以从敌人身上拿到一把左轮。之后开门前进，在偷袭掉两个敌人后顺着铁管往上爬，来到电梯处后发现无法开启，爬到旁边的装置上将其拉下去即可启动电梯。

收集要素

绿宝石别针：本关战斗结束后，在左后方的草堆中找到。

表链：刚才拿宝物的草堆房间出去直走，在右边的一个架子上找到。

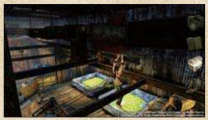
钞票夹：还是这个房间，顺着中央的一个管子爬上去，在左边的草房间中可以找到。

如何炸毁一个国家：就在上面拿到宝物的房间中拍照。

ITZICALTLI 形象：再去爬刚才的管子，在向左爬的过程中有一

TIPS 玩家遇到某些宝物无法拿到或者竹子不能砍之类的情况多半是敌人没有杀完，清场后再试试。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net



处可以按○落下，之后接着向右边爬即可。

葛洛的领地图：依然是这个房间中，在左上角可以找到。

KOAHUATAUI 的形象：开门之后左边炉灶附近找到。

革命涂鸦：在有一堆蓝色筒子的屋子里拍照

8 在困境中学习

本关刚走没多久，德雷克便掉了下去，不过在下面却找到了一件收藏品。取得之后顺着旁边的攀爬点上去，在后面会与多个敌人战斗，如果这里被敌人发现，会出现一个





很耐打的散弹枪兵，将敌人全部暗杀，散弹兵则不会出现。在等绳子的战斗中有手雷教学，躲在掩体后面连续扔即可。绳子下来后爬上去，发现翠丝被人袭击，这里不用拳脚解决，如果拿了刚才散弹兵的散弹枪，直接将他近距离喷死即可。

收集要素

结婚对戒：本关开始后在桥上往右边看，这里缺口对面有一个绳索，爬到绳索上下去便可找到。

深呼吸：在战斗的场景中不要暗杀全部敌人，等散弹枪敌人出现后将其解决，他出现的屋子里可以找到。

VOLCAN BARU 的形象：同样这个战斗场景中，一开始的地点回头看会有一块布，用刀砍开后即可找到。

新兵招募海报：顺着入口直走，沿着左边有一辆卡车附近可以拍照。

化学是你的好朋友：从入口直走，左边的垃圾桶内找到。

永恒的形象：等绳子下来后，往左上角走，在房间内找到。

9 全盘托出

本关战斗比较多，可以使用跑轰战术，边冒烟边用格斗解决对方。在来到卡车处后发生剧情，这时会有散弹兵出现，注意先躲在掩体后面，再逐一将这两个敌人解决。之后一路上楼，在发现无法前行，回去寻找其他道路，来到一个背后装满炸药的卡车房间，顺着链子向上爬，在进入房间后到左上方开门，这样翠丝便可进来了。爬上2楼对着地图拍照。翠丝发现自己的护身符不见了，接近靠墙的闪光处即可触发剧情。这里同样需要解一组密码，与之前一样，只要转两圈回中间，以相反的方向将相应的数字转到最上方即可。

之后在最高难度下，绳索上的战斗难点主要在省子弹上，建议用 MICRO -9。第一场直接从链子上下来躲在掩体后用步枪打即可，后面爬梯子也是一样，爬到敌人出来以后就下去用步枪解决，最后一波敌人火力较猛，需要速战速决。

收集要素

CUOZICALTLI 的形象：本关一开始，回头在桌子上找到。

梳子：下楼战斗后，进入对面小门，里面房间左下角可以找到。

HUIXONTONAI 形象：在卡车处发生剧情后，大门开启，解决掉敌人后进门右边靠墙处。

解放巴拿马广播电台：拿到上一个宝物后上楼，在右边的一个房间内拍照。

搬运炸药：在解决掉一个散弹兵后，来到有炸弹的卡车后面拍照即可。

葛洛的账本：在顺着金色链子爬上去后跳进房间里，房间右手边桌子上。

10 共度难关

一开始就是掩护翠丝的狙击战，最高难度下要熟悉敌人的位置，前三回合敌人都是在左边出现，最后右边优先狙击上面的敌人即可。

之后的情节中面对对方的炮台先不要动，一段时间后发生剧情，趁着炮台冷却时对准左边的炸药狙击即可。



收集要素

OMATIHICTOYA 的形象：狙击战完后上到平台上面，机器后面可以找到。

别在浴缸上洗澡：拿到上面的宝物后，在同样一个平台，楼梯处拍照。

被遗忘的革命：从刚才拍照的地方一直下去后，在左边河流附近拍照即可。

黑暗的形象：同样是刚才跳下来的地方，去右边草丛角落即可找到。

11 谁找到就归谁

本关在最高难度下逃亡难度不低，除了速度要快外建议尽量使用翻滚，沿路第一个敌人建议不要理，直接跑过去。打倒第二个敌人，走过木桥后即可过关。

收集要素

力量之符：逃亡一开始爬上一个平台后，屋子的附近。

XIUMIXIHUATLI 的形象：落下第一个平台后，石头上会有闪光点，较为明显。

美国护照：在出现第一个沿路可以击倒的敌人后，往左边走，在空地上可以找到。

白天与黑夜的形象：杀死沿路第一个敌人后爬上平台，在上方。

12 重要的东西

纯粹的滑水关卡，玩家需通过 PSV 调整平衡即可控制德雷克的走向，注意最高难度下连续正面多次撞到石头还是会死的。

收集要素

本关滑水中，玩家只要靠左右左左的顺序即可全部拿到。

节令的形象：滑水开始后，靠着左边划即可找到。

泥巴的形象：落下画面后，右边石头附近

逃命罗盘：之后向左边靠即可在石头边上找到。

TEMOCAZUTI 的形象：继续向左边靠即可拿到。



13 祖父的避难所

玩家在剧情中需要将羊皮纸背面朝着现实有光的地方照，注意面积要全。（此时上课偷完的少年，觉悟吧）全部照射完成后即可。

收集要素

本关虽只有剧情，不过在看剧情的同时仍有几个宝物需要收集，大多在柜台和桌子上，一共有 9 个，玩家需要细心观察，

14 必死的决心

开始后穿过一个窗户，一路攀爬过去，着地后将翠丝推上去，会有箱子落下，之后跟着翠丝前行，爬上白色的墙，来到最下面即可结束本章。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

收集要素

IOA吉普车：同样是一开始的场景，在铁网附近，有一座可以攀上去的塔，爬上去之后拍照。

萨西单：本关一开始左边有一座窗户，翻过去后有攀爬点，爬上去后经过前后翻越后可以来到最高点处，在另一面顶上左边找到。

COYAHUATLI的形象：推崔西上去放下箱子后，下了楼梯后一直走，左转有竹林，砍掉后里面有攀爬点，爬上去后在另一面可以找到。

收集要素

一开始有六件宝藏，在进入大厅剧情中可以全部通过点击拿到。

HUACATANI的形象：一开始向右转，上楼梯后对面墙上靠左一点的位置。

HECHITOCOTZI的形象：翠丝爷爷所在房间，左边天使石像旁边。

萨席丹 奥利亚的雕像：同样这个房间，中间左边的土堆那里拍照。

15 奇美拉迎战恶魔

进入后与翠丝合力撞开石头，往左边走，来到上面会发生门无法打开的剧情。此时德雷克单独行动，直接跳到对面的柱子上，接着一路攀爬过去便可为翠丝打开门。沿着边缘来到门口，与翠丝一起扒在石像上门便会开启，进入里面的战斗躲在掩体后面不能保证完全安全，建议在敌人未找到掩体前将其中几个狙死，不然等他们都找到掩体后玩家很难探头，建议优先狙死左边的敌人，其次是右边中间那层在往掩体方向移动的，接着便是左上方顶上的敌人。后面阶段基本看枪法了，子弹省着用，从绳子上下来的敌人就用手枪解决省子弹。

之后进入解迷环节，这里玩



家要找到四座雕像，在左侧的迷宫中靠左位置找到第一个雕像，第二个石像也在迷宫中，从入口走中间的道路，之后岔路继续向前走，转角处往右后方前进，跳到攀爬处一路攀爬找到第二个。接着翻过翠丝右边的矮墙，上去后在里面靠右走，那里有可以攀爬的点，爬上去后先在左边找到一个，再去右边通过攀爬找到最后一个。最后需要解一个简单的谜题，只需要对照笔记本，将相应的头对准相应的图案即可。下去将墙撞开本关通过。

收集要素

阿莱亚斯的雕像：关卡一开始往左后方走，在那有拍照点，

普瑞兹的筛取箱：撞开石头后往右边走，左侧有一个可以下去的洞，下去后往前走拍照即可。

普瑞兹的工具：来到上面发生无法开门的剧情过后，往旁边的一间屋子走，在跳到对面的平台后一直往上爬，来到上面的平台拍照即可。

HUEZICALTLI的形象：同样是这个场景，先不要跳到过去，在旁边可以找到一条可以跻身进去的缝隙，进去后找到。

新月的形象：同样是这个场景，缝隙附近有可以攀爬的墙，一路向左边爬即可找到。

奇特故遗物：在给翠丝开门前，门的左后方墙上有可以攀爬的点，爬上去之后找到

七奇美拉：前往翠丝左边的迷宫中，进门后一直往中间的方向走，跳过一堵墙后尽头左边有攀爬点，爬上去即可找到。

16 七神父的密室

这里的石像谜题看似复杂，其实玩家只要保证每个石像周围有两个相对应的图案便可，比如手上拿着蛇的雕像就放在左边下边都有蛇的格子上即可，注意所在的那一行和一列不能有其他石像，放对后会有提示，整体没什么难度。解开谜题后进入新开启的门中发生剧情，下去进入楼梯下面的房间发现翠丝的爷爷。剧情过后德雷克去对面房间墓里找到史蒂芬之剑。这里需要玩家将前后三个地方擦干净，之后



发生剧情，战斗中敌人有重型机枪，躲在一开始的掩体后面可以阴死大部分敌人，下一批敌人从绳子上下来前可以优先全部消灭掉。之后回去找但丁，两人撞开墓室左边的墙离开。

17 给我枪

前面的几个敌人全部可以暗杀解决掉，到这下一个场景后需要德雷克边向对面移动边解决敌人。这里难度不高，反而是之后掩护但丁的地方，玩家需要利用机枪台扫射，但丁很容易死。机枪台的特性是准星容易向上飘，建议玩家每次瞄准敌人时都尽量偏下方，这样可以第一时间解决敌人，以免脆弱的但丁死掉。之后一路向下前进，路上的战斗难度不高，在机枪台敌人那里等机枪停止扫射后往左上方爬，利用扫射空隙来到机枪旁边将其消灭即可。



收集要素

月亮的形象：一开始的潜入暗杀环节，在最上方推下一个敌人后，右边的平台可以跳过去，跳下后取得。

MALZINTOLA的形象：还是这个场景，潜入环节最后一个敌人那里，右上方可以找到。

普瑞兹的足迹 银色小盒：掩护完但丁后一路下楼，在最下层战斗的地方往右边走，在台阶上边可以找到。

AMNALATUA的形象：解决掉机枪台后在机枪台左边墙上可以找到。

18 为我牺牲

从洞旁边的绳索下去解决几个敌人，之后便开始逃亡环节。这里注意只要速度够快便可，没什么难度。最后在向上爬的时候必须使用手枪干掉途中干扰的敌人，熟悉出现位置后便可通过。

收集要素

ATLAHUATLI的形象：本关一开始在身后的石头堆中可以找到。

MIXUATCHI的形象：大爆炸逃亡结束后，在一开始场景阶梯尽头找到。

19 证明你的价值

本关一开始的左边摆放左轮，建议拿着，可以一枪一个，爬木板的过程中敌人会发射火箭，过之前回左边躲一下，利用左轮的高威力一路攀爬即可来到着火的卡车处结束本章。

收集要素

ITZOPOCHTZI的形象：攀爬中干掉一个持重型机枪的敌人后，在他身后房间的下方可以找到。

IBEORGUN的形象：看到着火的车后往左边走，这里有个平台可以从箱子上上去，来到上面即可找到。





MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net





20 赌上老命

在一开始的拼图游戏中，玩家可以以中间的蛇为线索，对照形状拼好即可，难度并不高。

收集要素

本关的宝物全部在剧情中，玩家只要细心观察，在宝物出现时点击屏幕即可全部拿齐。

21 身陷困境

一开始从上向下划屏幕便可向前移动，玩家只管往前走即可，不需要操控方向。在瀑布尽头后需要快速由下向上划，不然直接GAME OVER。划船过程中还有战斗场面，苏利文手里的榴弹手枪十分厉害，即便敌人再多，利用大范围杀伤力也能轻松通过。上岸后跟着苏利文一路攀爬，之后在剧情中结束本关。

收集要素

征服者：一开始从下往上划屏幕让船倒着走即可找到。

马克思与通往众神的门户的木刻画：前行不久的一座断桥下方。

ATLAHUATLI：继续前进一点，在一个右边的柱子上找到。

翡翠雕刻：剧情过后，在一个右转的过程中，右边可以看到。

失落的闻名 基维拉沟渠：一下船转身拍照即可。

AYHANITICO 纹章：同样是下船后一开始，前方有竹子，砍掉后拿取宝箱即可。

ITZICALTLI：在经过第2次大跳跃后扒在边缘上先不要上去，下降到最下面的边缘，之后往左边爬即可找到。

TOCHEMOTLI：过了木桥后靠左的位置是可以爬下去的，在下面找到。

22 枪林弹雨

一开始的大部分敌人可以暗杀掉，省不少麻烦。躲避机枪处的战斗需要等苏利吸引火力后再开始往对面爬，行动前先观察好路线。后面使用机枪掩护苏利文的战斗难度不低，窍门是要看好苏利文所在的位置，先杀对苏利有威胁的敌人，比如他扒在边缘时，要优先消灭他身后的敌人，这样才能确保他不死。之后跟着苏利一路前行即可，爬到会坍塌的断桥上后往左边爬即可。



收集要素

萨席丹墓碑石：关卡一开始顺着右边走，一个很明显的石头。

HUACATANI：继续靠右走，上台阶后找到。

OMATIHICTOYA 的纹章：上一个拿宝物的平台，从这里可以跳到对面，在上面的墙上可以找到一个。

TEOCHICATOL 纹章：机枪掩护苏利文的战斗中，将敌人解决后面对机枪往右边走，上一个平台后即可找到。

MAHUAQUIOTEX 纹章：协力爬上去后前行一段，有亮光的地方断桥上方可以找到绳子，上去走到尽头取得。

CHIHOPOTEX：继续前进，经过一次向下的跳跃后，靠右边走，亮光的墙附近可以找到。

西班牙马衔扣：拿到上一个宝物的地方往前走没多久，不要跟着苏利文走，走左边，下去穿过桥洞，砍掉竹子后找到。

TEMOCAZUTI：继续前进，爬完几个边缘后从图示处下去可以找到一个藤条，顺着下去拿到宝物。

23 快躲好

关卡一开始的追捕战难度不高，之后上去用狙击枪打死对面用炮台的敌人，后面再次利用炮台掩护苏利文，这里比起上一场要简单不少。掩护完后左边会有两个敌人出现，小心。继续前进需要帮苏利文找到桥，这里的敌人全部可以用偷袭的方法解决。将绳子砍断后继续前进与苏利文会和，攀爬过程中会遇到敌人狙击，建议跳到掩体后面先将他们干掉再继续前进即可。

收集要素

MAHUAQUIOTEX：战斗开始后走左边路线，有一个可以爬上去的平台，爬上去后取得。

NALTANAUHICO 纹章：同样战斗场景，右边可以下去，爬下去后找到。

星盘：爬上狙击炮台敌人的平台，先不要爬绳子，对面有可以爬上去的柱子，上去后找到。

MAHTLIOZTLI 纹章：炮台掩护苏利文后在旁边的角落即可找到。

NAMOTOHUATLI 纹章：同样用炮台掩护苏利文后，解决几个敌人，爬上绳子，上去后走右边即可找到。

CHIHOPOTEX 纹章：拿到上一个宝物后直接跳到绳子上荡过去就能找到，非常明显。

NATUCOHUATLI：帮苏利文找桥的潜入战斗环节，走过中间的桥，左边下去，往有蛇头雕像的地方走，继续下去便可找到。

TECATOHUATLI：战斗结束后爬上藤条后往前走，会看到一个巨大石像，石像的左边可以爬上去，上去即可找到。



征服者的靴刺：拿到上面那个宝物后，从平台跳到对面即可找到。

CUOZICAITLI 纹章：经过一段攀爬即将与苏利文合流前在花丛中找到。

NATUCOHUATLI 的道路：合流后马上右转，下去后便可进行拍照。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

ECHICTLAMOYA 纹章：爬上去之后沿着左边走,砍掉竹子后找到

神殿前哨：即将到达双蛇雕像前沿着左边走拍照。

24 战争的开端

同样前面敌人都可以偷袭掉，虽然数量多，但找好掩护后都很容易，战斗场景很广，建议优先解决红外线狙击的敌人。敌人全灭后苏利文协力向上前进即可。

收集要素

HUACAYANI 纹章：战斗结束后，面对苏利文一直往左边走，里面有一个竹林，砍掉后即可找到。

OMATIHICTOYA 金字塔：苏利文的正对面，有一个较为明显的柱子，在柱子旁拍照即可。

侍祭的墓碑：上面的地方拍照后往左后放走即可找到。

HECHITOCITZI 纹章：从柱子处往右后方走即可。

马勒铃：从柱子处下台阶，靠着左边走找到。

XOLOCHIMONAL 纹章：面对苏利文走右前方，在一个小瀑布里面找到。

MACHONTONAL 纹章：同样是面对苏利文走右边，在右边角落的位置往后。

XOLOCHIMONAL 纹章：从瀑布左边的攀爬点上去，走右边找到。

HUIXONTONAL1/4：拿到上个宝物后往对面走即可找到。

HUIXONTONAL2/4：场景中三个柱子中间那个可以爬上去，上去后取得。



HUIXONTONAL3/4：右边的柱子上即可拿到 .

守卫的纹章：与苏利文协力上去后，再爬一层，往左边走砍断竹子后即可。

HUIXONTONAL4/4：跳柱子前爬到平台底下取得。

AYHANITICO：跳过柱子后绳子右边找到。



25 忘了说的事

本关只要和苏利文一路向上走即可，在上面的敌人都可以用偷袭的办法解决，到达塔后发生剧情，接着开始下塔。在下绳索的过程中敌人出现后建议用左轮解决，最后一层敌人很多，如果瞄准苦手的话可以等敌人一出现就爬上去，扒在上方射击，危机时刻就再爬上去猥琐。

收集要素

马克思的罗盘：爬到一开始有敌人的平台上后,从左下方下去后找到。

MACHONTONAL：这也是四个碎片,全部都在柱子上。

歌曲的纹章：和苏利文上去后,走到中间凹处,比较明显。

OMATIHICTOYA：来到顶上后在祭坛中找到。

26 远在天边

一开始的战斗由于有榴弹枪，所以缩在初始的地方战斗没什么难度，子弹没了可以下去打。一路前进会发生苏利文受伤的剧情，此时玩家要确保他不死，战斗中同样地上有榴弹可以用，尽早杀完敌人，不然苏利会和中风一样往前冲送死。到达直升机前的遗迹门口便是德雷克的单兵作战，难度不高，依然是多使用榴弹即可。



收集要素

NAMOTOHUATLI 1/4：从起点往右边走，在一个大石头中找到。

NAMOTOHUATLI 2/4：同样是从起点往右，这次走到尽头，墙上可以找到。

棍棒式钉子：从探照灯平台上去，之后跳到对面高台上即可找到。

ITZLIHAUTZIN 纹章：去救苏利的时候，攀爬时走上面往右的路线，过去后即可找到。

马克斯修士的戒指：还是救苏利文的环节，下降到最下面即可在角落找到，比较明显。

NAMOTOHUATLI 3/4 4/4：苏利文受伤后的首场战斗结束，右边有两个蛇头柱子，在柱子的左右各有一个。

YATILICOYAPOCA 纹章：剧情结束后往回走，可以看到一个竹林，砍掉后取得。

ITZICALTLI 纹章：直升机后面的石堆里。

HECHITOCITZI：直升机左边的柱子上取得。

AMNALATUA 1/4 2/4：同样上台阶的地方有两个蛇头，左右各能找到一个。

TECATOHUATLI 纹章：进入遗迹后下了台阶沿着右边走，上一个平台后取得。

AMNALATUA 3/4 4/4：拿到上一个宝物后往前走一点，有一个被灯照的柱子，它的左边有两个小柱子，在上面找到。

27 地狱之门

前面和序章几乎一样，只是加了些触摸操作的内容，悬吊在掩体后与敌人对射的地方有一定难度，敌人火力很猛，需要有耐心，用探头瞬间射击的方法将他们解决。之后前进便会发生序章被火箭筒轰下之后的战斗，这里的掩体后面有手雷和狙击枪可以拿，一直扔手雷即可，没什么难度。摆荡到对面后又会发生战斗，这边同样有无限手雷。



收集要素

NATUCOHUATLI 纹章：一开始左边瀑布处找到。

TEOCHICATOL 神殿：同样一开始的场景，瀑布对面靠右的位置拍照。

COYHONTONAL1/4：拍照后上台阶，在石柱后面取得。

IMTAYSOYUNNA 纹章：连续横着爬过几个小柱子后，来到平台上不要向对面跳，在平台上

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

即可找到。



ATLAHUATLI 的纹章：爬上去后的战斗场景，从上去的地方沿着直线走，在石堆里找到。

TEOCHICATOL: 拿到上一个宝物后往右边走，下去后在墙上找到。

COYHONTONAL2/4: 过桥后右转，上平台后在其中一侧的柱子后面找到。

COYHONTONAL3/4: 过桥后向左转，在向上爬前旁边可以找到。

MITZICAN 之门：狙击对面敌人后，跳到绳子上往对面荡，过去后右边可以拍照。

COYHONTONAL4/4: 同一平台里，在右边的一个柱子后面找到。

AMNALATUA 的纹章：爬绳子上去后先别进入蛇嘴里，在左边有竹子可以砍掉。

足够多的手雷可以用。后面还需要用狙击枪快速狙死对面的三个敌人，否则翠丝会被杀害，与翠丝会和后需要解开一个谜题，只需将上方图案对照原图三个部位拼好即可。

收集要素

TICONAHITZICHI 雕像：一开始的悬崖前先别侧身过去，右边的高台是可以上去的。

圣铃：经过几场战斗，在两个柱子的地方下台阶后，左边找到。

QUIXTENOLIN 雕像：干掉两个散弹枪敌人和多个杂兵的地方，特征是这里有两个柱子，沿着右边走在角落里找到。

OYAPIXICAL 雕像：继续往前走，前面会有人面雕像，进入雕像嘴内尽头找到。

恐惧之路：同样雕像口内地点，在嘴口处拍照。

XITZMITALICAYO 雕像：下了阶梯后靠右边走，有可以上去的路。

门神：用狙击枪掩护玩翠丝后，走过右边的木板，爬上左上方的柱子照相。

阿尔巴雷罗碎片：落下断掉的阶梯后往左边走，进入小路后砍掉布取得。

28 动弹不得

本关一开始就用枪干掉对面平台上的几个敌人，否则攀爬的过程中他们会干扰。在攀爬途中会遇到敌人狙击枪的红外瞄准，这里只要快速通过后上去将他们狙死即可。沿路的敌人推荐都使用狙击枪，优先狙死敌人的狙击手。一路攀爬至桥上时，途中会有几个类似QTE划屏幕的地方，最后趴在桥上割断绳子即可落下。继续往桥对面移动，战斗结束后向下移动。割断第二座桥后的几场阵地战建议换用步枪来打，面对重机枪敌人可缩在掩体后面扔手雷，等他一过来就忙射。



30 鬼魅湖泊



一开始跟着翠丝前进，有几个地方需要大胆跳过去。来到湖泊后开始划船，这里操作和苏利文部分是一样的。到达后会有一个拼图谜题，解法很简单，玩家只要先把边缘部分拼对就好办了，完成拼图后本关结束。

收集要素

西班牙戟：到达一开始的战斗场景后往身后的洞里走，右边可以找到。

XIUMIXIHUATLI: 跳到对面扒在边上后往左边爬，下去后即可找到。

TEOHIXTAMO 雕像：爬过被狙击枪瞄准的地方后，在下一个平台干掉对面几个敌人后，旁边可以看到一块布，砍掉后取得（必须杀光敌人）。

HAXOLITECATAL 雕像：在利用绳子摆荡到对面之前，转身可以看到墙上有可以爬的边缘，上去跳到对面砍开布来到上面取得。

ZATOCATLI 巨石：将第一座桥放下后，蛇嘴雕像对面靠左位置拍照。

APACITAPANOL 雕像：砍断第二座桥时爬上之前栓桥的绳子，上去即可找到。

ITZOPOCHTZI 雕像：过了第二座桥后，沿着左边走即可找到。

收集要素

YATLAHUAUNICO 雕像：一开始的攀爬落地后，旁边的平台可以上去，在里面找到。

ITIXLI 雕像：尸体剧情后旁边的土堆中即可找到。

鬼魅湖泊：拿到上一个宝物往前走，在下阶梯前右边的柱子附近拍照。

ATCHIHUATLI: 萨席丹纹章

HUEZICALTLI: 划船过程会有三个宝物拿，位置都非常明显，稍微留意就能拿全。

TEHTZICATLI 雕像：下船后，往拼图下方偏右一点的位置找到。

29 众神之门

本关一开始有一场VS重机枪男的战斗，这里建议等敌人一出来后就往后缩，那里有手雷供应，躲在那里扔给重机枪敌人几个手雷即可收拾他。之后会有与两个散弹枪兵以及几个杂兵的战斗，建议躲在左边的掩体后面，等散弹枪敌人逼近就用偷袭的方法直接把他放倒。战斗结束后往前走对面会有人发射火箭筒，不要太快移动，隔着掩体将其解决。下阶梯后的战斗直接跑到箱子掩体后面，这里有



31 血祭



一路跟着翠丝来到王座处发生剧情，这里会发生一场与但丁的BOSS战，其实只是用触摸完成的QTE，不过最高难度下只有一次机会，加上有时候触摸识别不是很到位，很容易失误，这里建议玩家向提示方向连续划动，多划几遍就能确保不失误。之后与翠丝离开这里本关结束。

收集要素

POYOCLIXICAYA 雕像：一开始上了楼梯后往右边走，在台子上找到。

EXHUALTICANO 雕像：往前没多久，出了这个场景后往右边走找到。

MAYHUIXICO 1/4、2/4: 前进发生剧情后回头两个柱子上各有一个。

MAYHUIXICO 3/4、4/4: 上楼梯后又有两个类似的柱子上可以找到。

黄金玉座：来到王座的剧情结束后即可原地拍照。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

COMECATLOTEC 雕像：拍照后往右边走（不要上楼梯），在金堆中找到。

CUOZICALTLI*4：这个拼图的四个部分在王座四周的四个柱子上，爬上去即可找到，注意这里由于接近王座后会进入剧情，所以尽量绕开。

32 无法回头

本关中战斗比较多，不过由于途中可以拿到榴弹手枪，所以难度并不高。在取得榴弹手枪后先拿着别用，对岸的狙击手用狙击枪便能应付，连续爬几个绳索来到上面后，在多个柱子的地方与敌人战斗，这里使用榴弹枪可以事半功倍。接着向上还能拿到火箭筒，敌人中由于有重型机枪，建议早点发射火箭筒，不然难探头。从绳子上跳过去后会出现多个散弹兵＋重型机关枪敌人，此时把手里的榴弹、火箭筒全用在他们身上吧。抓绳子下去的过程还会有多个敌人出现，用手枪榴弹解决即可。下去后马上换狙击将对面几个敌人狙死，之后靠在右边掩体后面狙死上方敌人即可保证翠丝不死。



收集要素

猴子：一开始的爬绳子部分，中间有一处平台可以跳过去，过去后进入里面找到。

CIPACTLI：在消灭一开始的重机枪敌人后，来到其所在的房间内可以找到。

巨蟒：从第二条绳子来到对面后，沿着左边走即可找到。

KWAMETOCHITLI：过了平衡木板在拿到手枪榴弹的场景，过木板前从平台上跳到右边对岸取得。

貘：拿到上个宝物后再爬绳子，在多个柱子的场景与多个敌人战斗，之后在其中一侧房间内找到。

MIXHUATCHI 雕像：吊在绳子上用榴弹干掉敌人后进入前面房间内沿着右边走，箱子内找到。

33 不正当手段



炸弹逃亡环节速度快即可，没什么难度。过去后先找掩护，消灭对面敌人后再过去，这里没有时间限制。逃亡途中有柱子倒下的场景需要小心，走太快会被砸死。之后面对重机枪敌人那里用狙击打即可，先干掉重机敌人，然后走过去引出后面的敌人马上回头猥琐起来，小心这里侧面也会出现敌人。继续前进连续爬过几根柱子后等翠丝过来，对面会出现敌人，打爆油桶即可。两人协力上到平台后继续前进即可过关。

收集要素

长尾鸟：炸弹环节完后先不要爬绳子，往绳子左边走，顺着河来到上面找到。

狗：在大跳到对岸前对岸会有敌人出现，先不要跳过去，左边角落可以找到宝物。

豹猫：到了利用倒塌柱子通过的地方，先别过去，旁边的墙可以爬上去，上去后往对面平台跳即可在平台上找到。

犰狳：过了连续倒塌柱子的场景后，平台其中的一面有可以下去的地方，下去后在箱子堆中找到。

34 革命的终焉



最终BOSS将军战前半部分只需快速移动，爬到将军所在处即可开始最终决战。其实最后一战和之前但丁战差不多，同样是以屏幕的QTE，注意事项也和之前一样，将其击败后接近翠丝即可通关。

收集要素

丑陋小孩：本关开始将军导弹瞄准时，过桥前，桥的对面小路可以找到。

美洲豹：与将军的战斗结束后，被石头压住翠丝右边的小路尽头（不要接近翠丝）。

难点奖杯获得指南

游戏的奖杯获得和正统作品差不多，除了收齐宝物就是最高难度通关，还有几个需要刷武器杀敌数的奖杯。建议欲拿白金的玩家一开始就打困难，途中将宝物尽量拿全，最高难度把需要补齐的都拿到，之后即可选择最低难度去特定的关卡反复刷，具体如下。

隐藏奖杯——逗鹦鹉

20 关剧情中一共会出现 8 次鹦鹉的镜头，玩家只要每次都点它即可拿到这个隐藏奖杯。

生存者

连续不死杀 75 个人，玩家只要找个任意地点杀一定数量敌人，之后选择从检查点再开接着刷，中间保证德雷克不死即可。

铁拳大师

使用枪击中敌人后便可按下格斗键直接将其打倒，连续打倒 10 个敌人的过程中不允许玩家死亡，不允许用其他方法打倒敌人。推荐打第 9 关，本关一开始就有 6 个敌人，之后开门后还有 5 个人，足够拿到这个奖杯。

杀害 50 人 :M79\ 杀害 70 人 :SAS-12

推荐打第 26 关，这里一开始有 M79，消灭散弹枪敌人就能拿到 SAS-12，之后刷完后跳崖自杀即可。

杀害 200 人：GAU-19

用重机枪杀 200 人推荐去 16 关反复刷，战斗场景干掉一个重机枪敌人，用它杀敌最后留一个霰弹枪兵自杀，一场能刷 7 个人。玩家可以顺便刷满奖杯“奖赏 加的斯”。

奖赏 :XXX

奖赏可以从特定关卡敌人身上随机刷出来。游戏一共有 5 种奖赏。“阿尔卡纳”推荐去第 2 关挖掘现场战斗刷效率较高。“白银物件”推荐去第 8 关无限 MK-NDI 的地方刷。“西班牙”金币去 22 关用固定炮台即可。“加的斯”参考上面一条。“宝石”去 28 关狙击敌人即可拿到。以上都可以用读检查点的方法刷。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

栏目主持 纱迦

软硬兼施 SP

HARDWARE & SOFTWARE



软硬件实用信息大集合

PSV 和 3DS 一样，出师不利，究其原因，无疑是游戏不给力。看看未来 PSV 发售表，不禁有些为其担心。但 PSV 也延续了和 PSP 一样的“日本不亮中国亮”宿命，目前在国内依然处于被热炒的高度。最夸张的是 32G 记忆卡，价格最高时甚至达到过 1500 元以上！这里奉劝各位要沉得住气，千万不要给 JS 们可趁之机！

市场风向标 MARKET OVERVIEW

文：月下雪影

价格行情

——提供最佳购机方案

PSV 购机速成八问

去年年末，备受玩家瞩目的索尼次世代掌机 PSV 已经在日本、香港、台湾三地陆续上市，强大的硬件和全新的操作无疑都将便携游戏推向到一个新的高度。临近春节，想必国内的很多忠实粉丝也希望能在第一时间入手 PSV。所以在这期市场风向标中，我们决定为 PSV 做一次特别的速成导购，用最直观的问答形式来介绍 PSV 的相关信息，以此方便想要购买 PSV 的玩家尽早加入 PSV 的大家庭，Let's Go！

1. 当前选择哪个版本的主机最为合适？

答：目前 PSV 一共发售了日版、港版、台版三个版本。其中日版主机的数量是最多的，所以市场价格也是最低的，只支持 Wi-Fi 的日版主机目前的市场售价在 2300 元左右，而港版的 Wi-Fi 主机则要贵上 300 元左右，而且基本不单卖，市场很难见到货。至于台版主机因为数量稀少，所以市场的存量也不多，价格和港版主机差不多。从购买的角度上说，如果是想买一款冷门一些的游戏，那么选择日版是最为合适的，价格最低，可以帮你省下不少银子，再搭配游戏和记忆棒显得非常灵活。但如果你是想买热门游戏，那么直接选择港版的同捆套装是最合适，同捆套装除了附带游戏和 4GB 的 PSV 专用记忆卡之外还会搭配一个 PSV 的超值配件套装，这里面包含了保护壳、屏幕贴膜、游戏卡盒、手绳和擦布各一个，可以说是主机能用到配件都被包含在其中了。不过现在市场上可以见到的同捆版主机基本上都是 3G/Wi-Fi 版的，视游戏的不同价格在 3100 ~ 3300 元之间，热门的《未知海域 黄金深渊》价格较高一些。

其余尚未发售的 PSV 版本及售价：

· 欧版 PSV：2012 年 2 月 22 日上市。Wi-Fi 版定价 249 欧元（折合人民币约 2119 元），3G/Wi-Fi 版定价 299 欧元（折合人民币约 2545 元）。

· 美版 PSV：2012 年 2 月 22 日上市。Wi-Fi 版定价 249.99 美元（折合人民币约 1591 元），3G/Wi-Fi 版定价 299.99 美元（折合人民币约 1910 元）。

· 澳版 PSV：2012 年 2 月 22 日上市。Wi-Fi 版定价 349.95 澳元（折合人民币约 2275 元），3G/Wi-Fi 版定价 449.95 澳元（折合人民币约 2925 元）。

· 新西兰版 PSV：2012 年 2 月 22 日上市。Wi-Fi 版定价 449.95 新西兰元（折合人民币约 2220 元），3G/Wi-Fi 版定价 549.95 新西兰元（折合人民币约 2714 元）。

2. 如何区分 Wi-Fi 版和 3G/Wi-Fi 版主机？

答：主机正面包装盒的右下角有明显的标注。如果不放心还可以参考主机本体上的序列号。Wi-Fi 和 3G/Wi-Fi 版的区别是第二位数字，以《未知海域 黄金深渊》的同捆机型序列号举例，Wi-Fi 版是 PCHAS-1006A，3G/Wi-Fi 版是 PCHAS-1106A。第二位是 1 的即为 3G/Wi-Fi 版。对于序列号末尾的字母，仅代表同捆的游戏，A 为《未知海域 黄金深渊》、B 为《真·三国无双 NEXT》、C 为《终极漫画英雄对 Capcom 3》。关于主机的区域版本，你同样可以根据序列号来判别，具体如下：

0——日本，PCH-1000（Wi-Fi 版）；PCH-1100（3G/Wi-Fi 版）

6——香港地区（以及新加坡），PCH-1006（Wi-Fi 版）；PCH-1106（3G/Wi-Fi 版）

7——台湾地区，PCH-1007（Wi-Fi 版）；PCH-1109（3G/Wi-Fi 版）



▲PSV的序列号可以区分区域版本和主机型号。

3.Wi-Fi 版和 3G/Wi-Fi 版主机之间有什么区别？

答：在上期的《PSV 软硬件全剖析》的二十五问里已经提到了相关的内容，并阐述了 3G 上网和 Wi-Fi 上网的具体概念。对于主机本身，简单地说就是 3G/Wi-Fi 版就是可以插入中国联通的 3G 上网卡，在任何有 3G 信号的地方使用 PSV 进行上网。中国移动和中国电信因为通讯制式的关系，是无法使用的。需要注意的是，日版的 3G/Wi-Fi 版主机因为和日本当地的运营商 NTT Docomo 有合作，所以 3G 基带是有锁的。换句话说，带有 3G 功能的日版主机是无法使用中国联通的 3G 卡上网，想要使用 PSV 随时随地 3G 上网的玩家，请选择港版或台版主机。另外，3G/Wi-Fi 版 PSV 主机要比 Wi-Fi 版稍重 20 克，且多出了 GPS 芯片。不过现在 GPS 芯片的主要用途还是内置的 near 程序定位，今后的游戏会不会频繁用到此芯片，暂时无法知晓，目前首发游戏中仅有《怪物雷达》是需要 GPS 芯片的。

4. 3G/Wi-Fi 版主机有没有可能拨打电话？

答：3G/Wi-Fi 版的 PSV 只是内置了 3G 数据通讯模块，而没有语音通讯模块，这点类似于苹果的 iPad，所以 3G/Wi-Fi 版 PSV 虽然可以插 SIM 卡，却不能拨打电话。不过 PSV 属于半开放式系统，软件商是可以为 PSV 开发应用程序的，所以今后如果有 Skype 出现，你还是可以通过网络拨打电话的，这点和现在的 PSP 相同。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

5.PSV的记忆卡是否是必需品？

答：非必需品，但最好随主机一同购入。因为很多实体游戏都是必须记忆卡才能玩的。还有部分游戏的存档虽然直接存储在游戏卡带中，但是对于需要下载的DLC，你还是需要用到记忆卡的，所以如果不是资金上的问题，记忆卡应该还是要购买的。至于容量的选择，如果你是下载游戏玩家，那么需要一张较大容量的记忆棒，至少8GB起。如果是实体游戏玩家，那么4GB足矣。PSV虽然本身支持影音媒体播放的，但是索尼为了反破解，在影音传输上做了不小的限制，电脑无法直接识别记忆卡，你必须使用PlayStation内容管理助手才可以，相信以现在的手机水准，你不再需要PSV听歌看电影了，4GB应付DLC和存档基本足够。另外说一点，索尼因为要延长PSV续航的关系，音乐在推力上几乎可以用渺小来形容，风格很薄，细节几乎全无，完全就是能出声就OK的水准，所以指望用PSV欣赏高品质音乐也是不太现实的事情。



▲一般情况下购买4GB记忆卡就可以了。

6.PSV的游戏支持下载，那么可以合购么？

答：合购是PSPgo时代的一个概念，指的是几个人花钱合买一个游戏，以降低成本，然后再使用相同的PSN账户下载此游戏。在PSPgo时代PSN支持一款游戏5次分享，不过在去年的11月18日索尼悄悄修改了这一规则，现在PSN只支持2次游戏分享了。所以如果你们对奖杯没有追求，共用一个PSN合购游戏理论上还是没问题的，只不过要从以前的5个人变成2个人了。

7. 主机自带的网络浏览器上网体验如何，是否支持Flash？

答：PSV主机的浏览器只支持JavaScript和HTML5，所以Flash视频和游戏是无法支持的。另外，PSV本身的浏览器虽然支持HTML5标准，但因为国内网站通通采取UA识别方式来判断上网设备，而现在国内支持HTML5的视频网站也仅对iOS的Safari浏览器的UA进行识别，其余设备均会默认跳转的PC网页，所以PSV想要上优酷、土豆看视频也是完全不可能的，除非PSV可以出现行货。至于其他的网络浏览，现在PSV也经常出现JS脚本错误的问题，看来今后索尼还需要对浏览器再作出一些更新和改进。

8. 主机能否破解？

答：没有不透风的墙。以现在索尼和Hacker界的结缘和初期攻克PSP模拟器的速度来看，PSV的破解可能性很大，不过这不是一朝一夕的事情。现在有消息称索尼也在研讨银联在PSN支付的可能性，倘若今后PSN可以像苹果的App Store一样支持人民币结算，更多的玩家也不会去等待破解了吧。

PSV购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV主机（日版，Wi-Fi）	2280元
记忆卡	4GB索尼原装PSV记忆卡	148元
贴膜	PSV专用Hori高清贴膜	40元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		2488元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格	
PSV主机（日版，Wi-Fi）	2280元
PSV主机（日版，3G/Wi-Fi）	2650元
PSV主机（港版，3G/Wi-Fi）	2880元
PSV主机（港版，3G/Wi-Fi）《未知海域 黄金深渊》同捆版	3450元
PSV主机（港版，3G/Wi-Fi）《终极漫画英雄对Capcom 3》同捆版	3250元
PSV专用Hori高清贴膜	40元
PSV组装软包	20元
4GB索尼原装PSV记忆卡	148元
8GB索尼原装PSV记忆卡	298元
16GB索尼原装PSV记忆卡	608元
32GB索尼原装PSV记忆卡	968元

3DS购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS主机（日版白）	1300元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	AK2i纸盒版	98元
SD/TF卡	金士顿 8GB microSD卡（行货）	58元
贴膜	3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
保护壳	3DS组装EVA硬包	38元
总计		1580元
近期推荐购入指数		10

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：近一段时间日版主机的销量一直居高不下，不过主机价格依然没有太大变化，想必在迎来破解之前不会有什么变动了。现在购机成为正版玩家，主要还是要面对游戏价格的问题，美版和日版游戏的价格一直相差100多元，但日版却又有独占的几个游戏，比如《怪物猎人3 tri G》和《新Love Plus》等等，总体上日版的可玩性高一些，值不值还是要自己权衡。另外，现在市场上有很多3DS国际版，其实就是在新加坡发售的美版，也可称为亚太版，此版主机仅支持美版游戏，不可玩日版游戏，需要注意。至于破解，现在已经有了比较清晰的答案，或许在今年的前两个月，3DS的首批烧录卡就将问世。其中一款是几个月前就介绍过的Crown3DS，此卡目前已经进入了量产阶段，不久之后极有可能会正式上市。但因为Crown3DS小组对3DS的破解进度仍停留在70%，所以Crown3DS烧录卡出厂搭载的固件是无法直接运行3DS游戏的，Crown3DS小组承诺等到3DS的破解工作彻底完成后就会放出相对应固件，届时玩家可以通过固件升级的方式让Crown3DS玩到3DS游戏。另外一款支持3DS游戏的烧录卡是已经上市有一段时间的GOLD 3DS，此卡本来是作为支持3DS主机的NDS烧录卡推出的，不过去年12月GOLD 3DS宣布会在今年年初放出最新固件来支持3DS游戏，现在厂商已经进入到了最后的开发阶段，能否支持3DS游戏这个月就应该见分晓了。在这个破解即将发布的前夕，低价的3DS值得购入。

主机及主要周边参考价格	
3DS主机（日版）	1320元
3DS主机（美版）	1220元
3DS组装变压器	18元
北通变电金刚	58元
北通灌电金刚	98元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通NDSi调音耳麦	58元
北通双电金刚NDSi直插电源与座充	78元
3DS专用Hori贴膜（原装）	68元
3DS专用Hori贴膜（组装）	28元
3DS专用Hori原装硬包	98元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
AK2i纸盒版	98元
金士顿4GB TF卡（行货）	38元
金士顿8GB TF卡（行货）	58元
金士顿16GB TF卡（行货）	98元



▲GOLD 3DS或许将成为支持3DS游戏的第一款烧录卡。

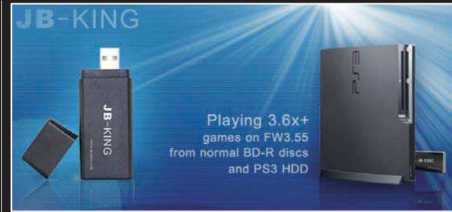
MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	2080元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2169元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

介绍：基本上可破解的PS3价格已经停留在了2800–3000元这个档次，而未破解的主机也基本保持在2000元以下。可以说如果春节前没有任何破解消息、系统发布的话，PS3的价格应该会继续保持在这个价位，直到破解出现破冰。现在购买破解主机记得要购买JailBreak2，价格是380元，只有使用JailBreak2你才可以玩到PS3近期发布的游戏，另外市场上现在也有山寨版的JailBreak2出现了，名字叫做JB King，价格则只有250元，要更便宜一些，但功能却和JailBreak2一样，如果商家有JB King的话，你也可以选择购买这款电子狗，理论上都是没有问题的。



▲JB King是由此前开发PS3USERCHEAT电子狗的公司山寨克隆的。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机（160GB，港版黑白）	1950元
PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	2080元
PS3 Slim主机（320GB，港版红蓝金）	2180元
PS3 Slim主机（3.55软破，160GB）	2850元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通原生铜P3色差线	68元
北通USB数据线	28元
北通球王2（六轴震动版）	158元
北通球王2（震动版）	158元
北通MVP球王2（六轴无线震动）	248元
北通MVP特洛伊（无线震动）	178元
北通武装军火（双枪版）	98元
北通原生铜HDMI高清线	89元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗（可降级+可更新）	150元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡	50元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim主机（港版，4GB未破解）	1800元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		1889元
近期推荐购入指数		7

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：随着破解主机的进一步缺货，现在港版的破解X360 Slim售价已经达到了3000多元，韩版则要便宜一些，不过也要2800才可以拿下。至于市场上很多低价的破解主机，基本上都是翻新机，如果不介意的话，倒是也可以入手，一般这种机器的价格在2300元左右，不过商家会搭配体感来一起出售，总计价格在3000元左右。比较正规的商家现在已经开始倾向销售未破解主机，不过因为同行之间的竞争激烈，玩家购买时一定要多走几家看看价格，切忌不要选择最便宜的，因为现在不少商家为了拉拢玩家，都采取更换组装配件的方式来压低主机的整体价格，如果某个商家的报价很低或者是低于周围电玩店的平均水平，那就很可能存在猫腻，在自身不具备辨别原装和组装产品的情况下，选择适中的价格是最稳妥的购机方式。



▲换组装手柄是压低主机价格的不二法宝。

主机及主要周边参考价格	
X360 Slim主机（港版，4GB）	1800元
X360 Slim主机（港版，250GB）	2250元
X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect套装）	2260元
X360 Slim主机（港版，250GB，破解）	3100元
X360 Slim主机（港版，4GB，破解，Kinect套装）	3450元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通VGA高清线	68元
北通原生铜HDMI高清线	89元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

市场报价信息更新截至2012年1月5日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

收藏陈列室 OUR TREASURE

《我的朋友很少 携带版》限定版





根据人气轻小说兼动画《我的朋友很少》改编的PSP游戏将于1月26日登场。按照惯例，这种游戏自然是有限定版的。本作限定版中最令人在意的便是名为《学校闪耀生活SP》（きらめきスク－ルライフSP）的PSP游戏。这个游戏事实上就是在原作中登场过的某个学园恋爱模拟游戏，令两位女主角之一的星奈着迷了很长时间，只是在原作中没有详细说明游戏的内容。如今玩家只要购买限定版游戏就可以玩到了。除此之外，限定版附赠的实体内容也不在少数，难怪价格要比普通版贵上4000日元。

《我的朋友很少 携带版》普通版价格为6800日元，限定版价格为10980日元。

限定版内容

- 《我的朋友很少 携带版》游戏一套。
- 《学校闪耀生活SP》游戏一套。
- 《我的朋友很少 携带版》特制BOX一个。
- 《我的朋友很少 携带版》小本设定集一本。
- 《我的朋友很少 携带版》特制DVD一片。
- 《我的朋友很少 携带版》特制透明卡片一组。（一组三张）
- 《我的朋友很少 携带版》布景主题下载卡一张。

《灵魂能力Ⅴ》限定版



世界最强的刀剑格斗游戏系列最新作——《灵魂能力Ⅴ》将于2012年1月31日前后于世界范围内全面登场，其中限定版会在除日本地区外的其他地区发售（包括香港）。与4代发售时仅美版有限定版的情况相比，这下FANS应该是不用担心买不到了。本作的限定版收录了诸多好礼，尤其令人在意的便是美术设定集，要知道本系列的美工向来都是令人拍案叫绝的。关于下载卡需要特别说明一下，本作的预约特典是隐藏角色丹皮耶的下载码，只要玩家预约游戏便可以获得，无论是普通版还是限定版。而限定版中还会额外附赠一个特典卡载卡，内容是自创角色用的圣骑士装甲和黑暗骑士装甲。

- 《灵魂能力Ⅴ》游戏一套。
- 《灵魂能力Ⅴ》书本造型外盒。
- 《灵魂能力Ⅴ》游戏特殊封面。
- 《灵魂能力Ⅴ》特典下载卡两张。
- 《灵魂能力Ⅴ》美术设定集一本。
- 《灵魂能力Ⅴ》幕后制作花絮DVD一张。
- 《灵魂能力Ⅴ》原声CD一张。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

硬件短波 HARDWARE TIPS

北通阿修罗360震动手柄

产品名称： 北通阿修罗
对应平台： X360全系列主机，PC电脑主机
产品类别： 有线手柄
产品编号： BTP-2666
产品颜色： 镜面黑

包含物品：
北通阿修罗360震动手柄 × 1
用户手册 × 1





虽然距离Capcom旗下的“超爽快”动作游戏《阿修罗之怒》的上市还有一个多月的时间，北通就已经迫不及待地向全国玩家献上了他们的最新产品——被冠以“阿修罗”之名的X360有线手柄“北通阿修罗”，相信很多人在拿到“阿修罗”手柄的第一时间都会被它极为“拉风”的镜面黑材质外表所吸引，不过在这里请允许笔者弱弱地“吐槽”一下：这一拉风的设计也使得这款产品成为了不折不扣的“指纹收集器”，手柄在玩家上手之后很快就会失去原本的光洁感，在这一点上原装手柄所采用的磨砂材质还是有一定道理的。



“阿修罗”的主体造型和摇杆、键位布局都沿袭了X360手柄的经典设计，因此老玩家们能够轻松在这款产品上找回熟悉的操控感，而北通一直被玩家所称道的“对产品细节进行改良”的传统在“阿修罗”上也得到了完美的体现——手柄两侧增加了两道防滑软胶设计，顶端的RT/RB和LT/LB这两组按键则采用了防滑纹的设计，这样一来就大幅度提升了“阿修罗”的手感。此外，值得一提的是“修罗”的左右摇杆采用了非对称设计，在动作游戏中负责移动角色的左摇杆为传统凹面，而负责移动视角的右摇杆则是凸面，当然这一另类的设计在游戏中并不会对玩家产生什么影响。

在实测环节，笔者选用了X360平台的王牌动作游戏《忍者龙剑传Ⅱ》和射击游戏《战争机器2》，以及PC平台的移植小游戏《地狱边境》作为测试游戏。首先在X360平台，可以说“阿修罗”达到了和原装手柄相同的手感，而且在RT/RB和LT/LB的防滑纹手感上还略微好于原装手柄的光滑设计，真实的模拟双震动效果堪称完美，带给了笔者细腻的感官体验。而在PC平台，由于笔者使用的是Win7系统，“阿修罗”无需任何驱动和设置，完美支持《地狱边境》。

最后要说的是，作为一款有线手柄，“阿修罗”的3米连接线十分“给力”，比原装手柄的2.7米还长0.3米。虽然这0.3米对于部分玩家来说是可有可无的部分，但是北通这种对于细节的执着认真精神还是十分值得称赞的。

安卓手机平板高速传输，镀金网编双磁环–北通原生铜微型USB数据线（MICRO版）上市

产品名称： 北通原生铜微型USB数据线（MICRO版）
产品类别： 高速数据线
对应平台： ANDROID系列手机平板/智能手机/数码平板等
产品编号： BTP-5311T
产品颜色： 黑色
接口规格： USB + MICRO USB






包含物品：

1根 北通原生铜微型USB数据线(MICRO版)

产品特点：

USB2.0版，原生铜线材，镀金接口，双静电磁环，尼龙外编网

产品说明：

1. 双向USB2.0高速传输，向下兼容USB1.1/1.0，传送文件最快速度可达480Mbps(480Mb=60MB)

注：文件传输速度与输出设备的读取速度、输入设备的写入速度密切相关

2. 优质原生铜线材，无损数字信号，保证高速传输数据的稳定性，1.5米线长，使用方便

3. 微型USB接口与标准USB接口均为全镀金，抗氧化磨损

4. 双静电磁环保护，防止拔插时静电电流对设备的损伤

5. 尼龙外编网双重隔离保护，抗信号干扰，耐弯曲

了解更多相关信息，请搜索“北通原生铜USB MICRO”

北通： 专业娱乐外设
网址： www.betop-cn.com
官方淘宝： shop.betop-cn.com
客服专线： 400 6754 300
防伪查询： 800 8108 315

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

游戏进行时 IT'S GAMING

实用至上主义 攻略、研究、秘技，即像全面接受读者投稿！



转眼间又到了新年合刊，洛克在不知不觉中也支持了本栏目一年，在此先感谢各位的支持！自从进入一月，编辑部所在地区的气温开始反复无常，早上冷中午热，一不小心就会感冒。在此提醒广大读者，在即将到来的春假要注意身体，不要因为疯玩而进了医院哦。

在新的一年里进行时将全面改版，今后本栏目除了介绍二三线游戏的"游戏"部分外，还将增加全新子栏目，在该栏目中会给大家带来游戏的更新介绍、中文游戏等内容。同时也向广大读者征集稿件，我们的投稿地址是 :tt@ucg.cn，期待您的来稿！

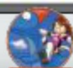
投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

游戏 GAME 噗呦噗呦

来自 20 周年的超值纪念版

原名：ぷよぷよ！！
机种：PSP　类型：益智

游戏适应人群：●女性玩家。●系列粉丝。●益智类游戏爱好者。



阳光学员 光之虹

对于"《噗呦噗呦》系列"来说，相信各位玩家也都对其略知一二，该系列到目前为止已经在各个平台上发售了共计 20 年之久，可以说是益智类游戏的经典之作。2011 年恰逢系列 20 岁生日，于是 SEGA 发售了类似于合集性质的本作。各位喜爱《噗呦噗呦》的玩家们一定不要错过。

操作指南

单人按键操作

按键	功能
十字键	控制方块下落，左右为横移，下为落下，上在某些模式中为快速落下
○键	控制方块顺时针旋转
× 键	控制方块逆时针旋转
STAST 键	暂停游戏 / 调出菜单



一机双人按键操作

按键	功能
十字键	左侧玩家控制方块下落，左右为横移，下为落下，上为顺时针旋转 / 一机合作中上为左侧玩家减缓下落速度
L 键	左侧玩家控制方块逆时针旋转 / 左侧玩家确认
R 键	右侧玩家控制方块顺时针旋转 / 右侧玩家确认
○键	右侧玩家控制方块时为向右侧横移
□键	右侧玩家控制方块时为向左侧横移
× 键	右侧玩家控制方块时为落下
△键	右侧玩家控制方块时为逆时针旋转 / 一机合作中为右侧玩家减缓下落速度

个人模式

由于本作是一款合集性质的作品，所以在这里着重为各位玩家介绍一下在个人模式中出现的游戏类型。

传统模式 十分简单的传统模式，在该模式下，玩家可以慢慢熟悉游戏的操作和连锁系统，顺便也可以体验一下游戏的乐趣。

翻转模式 每隔 10 秒就有一次界面 180 度的翻转，而且界面是由中间分开进行翻转的，由于翻转后连锁得分很高，所以玩家们要多多利用翻转后的连锁去获取高分。

大噗呦模式 该模式下的"噗呦"变的非常巨大，3 个"噗呦"就可以把界面占满。虽然看上去很恐怖，但是只需要 3 个同样颜色的"噗呦"就可以达成消灭，如果利用好颜色进行连锁的话该模式会异常爽快。

解谜模式 在该模式中，界面正中会给出玩家一些达成条件，只要比对手先达成 5 个条件就可以赢得比赛，而且在该模式中是没有干扰的。

阳光模式 在对战中，界面正中的太阳给予玩家"阳光噗呦"，"阳光噗呦"可以被周围普通"噗呦"的连锁所消灭，然后给对方送去大量干扰。但是有时"阳光噗呦"也会因占用玩家的落脚点而给玩家带去麻烦。

风车模式 在界面中会向左或向右刮起大风，而且"噗呦"也会随着被风吹到界面的边上，给摆放和连锁增加了不小的难度。



方块噗呦模式 从原有的 2 个"噗呦"变为方块状的 4 个"噗呦"，使难度增加了许多，操作不当的话很快就被对方的干扰逼死。如何利用双色"噗呦"的摆放是该模式的核心。

铁板模式 难度相当大的模式，在该模式下界面中会出现不可消除的铁板，原有的空间被铁板占据后使得玩家在进行游戏时不能很好的落下"噗呦"，给连锁造成了很大影响。

多人游戏

本作支持使用一台 PSP 来进行双人游戏，所以各位男性玩家可一定要好好利用这个功能和自己心仪的女生搞好关系。下面为各位具体介绍一下如何用一台 PSP 来进行游戏。



一机对战 左侧玩家利用 L 键和十字键，右侧玩家利用 R 键和○ × △□键进行对战游戏，游戏中有各种各样的模式在等待玩家选择，进入模式后玩家可根据自己的喜好进行时间，连锁等设定，游戏对战为三局两胜制。

一机合作 两位玩家在该模式下要共同对战电脑，该模式中会同时落下 2 排"噗呦"，分别标有"P1"和"P2"的标记。如何摆放并达成连锁就要看两个人的默契程度了。值得一提的是在一机合作的模式下，十字键的上方向键和△键的功能是用来减缓"噗呦"下落速度的。

收集要素



在游戏中还有各种各样的收集品在等待玩家一一收集，利用在个人模式中获胜后取得的 PTS 点数可以在商店中购买收集品。而且在商店中还有隐藏人物和各种头像等待着玩家去解锁，想要把这些全部收集齐可不是一件容易的事情。

玩后感

游戏画面简单明了，音乐节奏轻快，可爱的"噗呦"也十分讨女孩子们的欢心。不过该系列作品属于入门简单精通难的类型，若想在游戏中打出华丽连锁的话，不用心下点功夫还是不行的。由于本作是 SEGA 的 20 周年纪念之作，所以游戏内容十分丰富，喜欢"《噗呦噗呦》系列"的玩家们一定要尝试本作。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

游戏 GAME

魔法少女奈叶A's 携带版 命运齿轮

魔法少女们华丽的空中对战

原名	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE GEARS OF DESTINY-		
机种	PSP	类型	动作

游戏适应人群：●动作游戏爱好者。●原作的FANS。●声优控。

本作是2010年发售的《魔法少女奈叶A's 携带版 王牌之战》的正统续作。前作最令人津津乐道的就是各个人气角色在空中火爆刺激的对战场面，而本作则在前作的基础上加入了大量新人物。更加华丽的战斗、精心调整过的系统令本作增添了无穷的魅力。游戏的隐藏要素满载，要想完美本作的玩家需要消耗掉大量的时间。

阳光成员 天使微笑





操作指南

按键操作	
按键	功能
摇杆	角色移动
十字键	角色移动
□键	轻攻击（近距离）/魔法远程攻击（远距离）
△键	防反攻击、特殊技（近距离）/强力魔法攻击（远距离）
○键	投技（近距离）/束缚技（远距离）
× 键	闪避（近距离）/快速冲刺（远距离）
L 键	魔力爆发、必杀技发动
R 键	防御
START 键	游戏暂停

战斗系统

基础系统

和《无双》系列"类似，绝大部分角色都可以通过□□△的组合发动强力攻击，注意所有角色的轻攻击都能将对手打成浮空状态，在这之后可以接投技、特殊攻击和必杀技来造成大伤害。当和对手拉开一定距离以后，对手的身上就会出现锁定标志，这就表明双方已经进入远距离对战状态，此时所有按键的效果都会发生变化。不过需要注意的是，在该状态下除了移动以外的所有行动都会消耗魔力值，一旦耗尽就会进入攻击和防御不能状态，直到魔力自动恢复满为止。在近身格斗的状态下任何攻击都会恢复魔力值，所以玩家可以根据所选角色的特性来决定是以近身作战为主还是以远程攻击为主。

防御

防反攻击是本作的核心作战系统，近距离按下△键后角色会在身前制造出一个魔法障壁，此时受到任何攻击都会被防御，并使出反击技攻击对手。反击技的威力比普通攻击要大很多，熟练掌握以后可以完全控制战局。但是由于魔法障壁存在的时间很短，所以发动时一定要慎重。另外按住R键后，角色就会在身前制造出一个魔法壁，可以防御住对手除投技以外的所有攻击。但是防御同样要消耗魔力值，如果在防御途中魔力值耗尽的话就会进入防御崩坏状态，角色会强制气绝一段时间。这在高难度战斗下是致命的，玩家一定要避免这种情况的出现。但是如果在对手攻击到自身的一瞬间打开防御的话就会出现"完美防御"，画面中会出现"EX GUARD"的字样，这种防御不消耗魔力值。



魔力爆发

魔力爆发后角色会强制将身边的对手震开，此时再按一次L键角色就会进行一次攻击，成功命中对手的话就会发动威力巨大的必杀技。某些角色的必杀技甚至具有逆转战局的恐怖效果。由于在大部分情况下一场战斗只能使用一次必杀技，所以挑选合适的时机发动是非常重要的。

技能

在单人模式下玩家在选定角色以后可以按△键给角色装备上技能，技能的来源途径有三种：故事模式通关、街机模式通关和生存模式。在这三种模式下出场的对手都会携带技能，只要将其击败就有可能将技能收入囊中。技能的获得完全随机，要想收集齐全技能还是需要花费一番功夫的。



游戏模式介绍

STORY: 故事模式，也是本作的经典模式。该模式总共有12章共104场战斗等待着玩家去完成。每一章都由若干场战斗组成，关卡的完成度可以在章节选择画面的右下角的"BATTLE COMPLETE"中查看。在流程中玩家会发现有的战斗可以选用不同的角色，所以当章节完成后如果发现该章节的完成度不够，就需要重新进入该章选择之前没有使用过的角色进行一次才行。在这里值得一提的是第七章，在一周目下玩家会发现无论如何这个章节都会剩下一场战斗无法完成，其实这一场战斗需要在通关之后才会开启。



SINGLE MODE: 单人模式，在该模式下又会分成五个模式。分别是：VERSUS COM（对战模式）、ARCADE（街机模式）、TIME ATTACK（时间挑战模式）、SURVIVAL（生存模式）、TRAINING（训练模式）。除了对战和训练模式之外其余的模式同样需要通关之后才会开启。值得注意的是街机模式和生存模式，在街机模式下会进行8连战，中途会有两场战斗是NPC随机乱入的，只要将其打败就可以在对战模式中选用。但是乱入的NPC是随机的，所以要想搜集齐全部角色需要反复挑战街机模式。生存模式总共有100场战斗，玩家一旦选定角色以后就不能更改，初期每场战斗结束后会恢复一定的体力值，但是越往后难度越高，全部挑战成功后会获得大量的奖励点数。





收集要素

本作的收集要素非常丰富，包括全过场CG以及全角色的3D建模鉴赏、全角色的服装换装等等。这些均可以在各种模式中满足特定条件而开启。例如全过场CG图片要求玩家在故事模式中看完所有的过场图片（中途不能按START键跳过）才能获得；全角色的3D建模鉴赏需要玩家用全角色通关街机模式等等。嫌麻烦的玩家可以利用奖励点数来获得，除了训练模式以外的所有战斗结束后都会获得一定的奖励点数，当点数达到一定的程度后就可以自动获得某些要素。不过玩家别高兴的太早，因为全角色的全服装换装需要奖励点数达到一百万点才能获得，而通常情况下一场战斗只能获得几千……



玩后感 作为一款动漫改编游戏，本作的质量还算是不错的。当然，游戏的不足之处也显而易见，例如角色建模不够精细、必杀技数量太少等等。但是和前作比起来已经有了长足的进步。在此强烈推荐给所有动作游戏爱好者尝试。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net



这是一款即使玩了几百小时也不会厌倦的游戏，是否觉得上期长达22页的攻略涉及内容不多，不够过瘾？本期的研究中心将为你带来怪物狩猎指南、武器派生表、全技能解析等实用性内容，希望对各位的狩猎生活起到帮助。

怪物猎人3 tri G		Capcom	动作
3DS	モンスターハンター3 tri G		日版
	2011年12月10日	1~4人	5800日元
	对应3DS扩张滑杆		对应玩家年龄：15岁以上

文 洛克＆稀饭 协力 乌冬 美编 心の永恒

G级怪物讨伐指南

讨伐形形色色的怪物是游戏的主要目的，港口下上位的怪和《MH3》、《MHP3》里的差别不大，本次研究重点自然是最高难度的G级任务，相比上位，G级怪物多多少少都会产生一些改变，一些新增招式甚至会改变讨伐的整体战术思路。不过在狩猎前，先从基础部分了解一下大型怪物的特点。

※尾斧龙、海龙、灯鱼龙、水龙在G级均没有新增招式，加上289期介绍过讨伐战术，故此本期就不再赘述。

狩猎相关知识

龙吼



大型怪物能用巨大的嗓门发出震耳欲聋的咆哮，龙吼分小型、中型和大型三种，狗龙、水兽这种低级怪物发出的咆哮为小型龙吼，这种咆哮不会对猎人造成任何影响，大部分怪物发出的中型龙吼会让猎人在短时间内无法做出任何行动，可以发动“耳栓”技能抵消或举盾防御。而角龙、金银火龙这种高级怪物会使出大型龙吼，这种龙吼更具威力，需要发动“高级耳栓”才能抵消，举盾防御时也会消耗玩家更多耐力并击退玩家。在战斗中被龙吼牵制的话玩家会陷入十分不利的状态，非常容易被怪物连击，能防则防。绝大部分怪物的龙吼都能通过回避躲开，不过时机较难掌握，对操作没信心的玩家建议搭配“回避性能”相关的技能辅助。

※必须将盾牌正对怪物的头部才能成功防住龙吼，长枪可利用防反在怪物使用龙吼时顺势反击，不过缺点在于会消耗不少耐力，如果耐力过低很难防住怪物之后的追击，请三思而行。

风压

某些会飞的大型怪物在扇动翅膀时会在其身体周围产生风压，如果被风压波及猎人会做出后仰的硬直动作，很容易被接下来的攻击打到。除了用技能“风压无效”来对抗风压外，还可以通过下蹲或是防御的方法抵消。部分武器带有刚体效果的招式也不受风压影响。

震动

部分怪物的攻击会引发地面震动，猎人被震动波及的话会产生身体摇晃的硬直动作。和咆哮一样，耐震是可以防御的，技能方面，可以发动“耐震”技能来应对。

飞扑

与大型怪物交战中背对怪物跑动，人物会踮起脚尖做出与其他时候的跑步姿势不同的动作。在这种状态下按回避键B就可以使出飞扑，飞扑在跳起到落地这段时间中猎人处于无敌状态，可以利用此技巧躲避大部分怪物的咆哮、炎戈龙的喷射等较难躲避的招式。不过需要注意的是，飞扑落地到起身的这段时间内猎人并非处于无敌状态，因此该技巧不适合躲避雷狼龙的连续拍击这类针对性强且持续时间久的招式。陆地上的滚动、侧移和后跳等回避行动也带有一定的无敌时间，但是非常短，不与增加回避性能的技能配合的前提下，只有非常强的猎人才可以通过这些超短的无敌时间躲避怪物的攻击。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

发怒

当大型怪物受到一定程度的伤害后就会发怒，发怒时怪物的攻击力和速度都有所提升，并且部分怪物还会做出普通状态时没有的强力攻击。对于猎人来说，怪物发怒时无疑是非常不利的，招架不住的话可以换区等怪物恢复普通状态后再战。

拘束

部分怪物会使用带有拘束效果的攻击，当猎人被拘束攻击命中后会进入特殊的拘束状态，该状态中画面下方会出现拘束槽，在猎人摆脱拘束前将会遭受怪物的连续攻击。此时猎人可以通过连打按键快速减少能量条的剩余能量外，还能通过向怪物投抛こやし玉脱离拘束状态。在团队战中如果有队友被怪物的拘束攻击命中，小队成员可以通过丢こやし玉或是将怪物打出硬直制止拘束攻击，不过怪物在发动拘束攻击时完全没有防备，如果被拘束的玩家当前体力还有剩余，可故意不挣脱为团队制造输出机会。



部位破坏

所有大型怪物都有自身的弱点部位和可破坏部位，破坏这些部位后能使战斗变得更加轻松，比如切断火龙的尾巴后，火龙的甩尾、后空翻的招式威胁就会变小。需要注意的是，部分怪物的一些部位需要特定属性才能破坏，比如尾巴只有切断属性的攻击才能破坏，而土砂龙的头部只有打击属性的攻击才能破坏。因此想要全破怪物，就必须在团队配置上下一番功夫。

疲劳



新增要素之一，怪物也加入了耐力的设定，怪物的任何攻击行动都会消耗耐力，当消耗完后就会进入疲劳状态。疲劳状态下的怪物有以下特征：流口水、动作变慢、时常发呆、使用部分招式会失败。同时猎人使用闪光和陷阱的效果时间会变长，是非常好的攻击机会，千万不要错过。

进食

当怪物的耐力所剩无几时它们会通过进食行为来回复，肉食怪物会捕食其他小型怪物，而草食怪物会吃场景中的蘑菇或蜂蜜等东西。怪物进食时是无防备的，可以趁这个时候对它们发起猛攻，打出硬直的话还能阻止它们回复耐力。

濒死

当怪物的体力低下时会进入濒死状态（HP20% 以下），主要特征是走路一瘸一拐，这时它们会表现得不愿恋战，以逃跑为主。大部分怪物濒死时我们都可以通过设置陷阱和使用捕获用麻醉玉来将其捕获，捕获和杀死一样能完成任务，而且捕获还能获得额外的报酬素材。

休息

濒死的怪物逃到巢穴里后，会通过睡觉休息来回复体力，体力的回复量和睡觉时间是成正比的，为了不让它们再次生龙活虎，得尽快赶到它们睡觉的地方予以阻止，或是直接在它们睡觉的时候进行捕获。

异常状态

当异常状态攻击使怪物累积了一定的异常状态属性值后，就能使怪物陷入异常状态，怪物的异常状态包括麻痹、中毒和睡眠三种。注意怪物中过一次异常状态后，以后同样的异常状态耐性会增加，需要累积更多的属性值才能让它再次陷入异常状态。

毒：怪物头上冒出紫色的泡泡，这期间体力会徐徐减少，减少的量根据时间长短而定，不同的怪物持续时间也不同，通常来说实力越强的怪物毒的效果越好。

麻痹：怪物在短时间内无法动弹，可趁这时攻击弱点提高输出，或是破坏一些平时难以破坏的部位。

睡眠：强行让怪物睡觉，但一旦受到外部刺激就会惊醒。睡觉时受到的子弹、弓矢、爆弹、炮击、龙击炮是通常时的 3 倍，其他攻击是通常时的 2 倍。

对狩猎有用的道具

落とし穴、シビレ罠：能对怪物进行一定时间拘束，这时猎人可以尽情地攻击，另外要捕获怪物的话也必须先设置陷阱。注意部分怪物在特定情况下不吃某种陷阱，例如雷狼龙在超带电状态下シビレ罠无效，迅龙在暴怒状态下落とし穴才能造成效果。

大タル爆弾：设置后可以通过攻击引爆，能无视怪物的肉质给予固定伤害，但要注意爆炸对猎人也有效，引爆前最好先远离。

こやし玉：主要的作用是可以让大型怪物强行换区，在需要同时对付两只怪物的任务中非常有用，另外中了怪物的拘束攻击也可以用こやし玉来挣脱。

闪光玉：丢出后会发出强烈的闪光，夺取怪物的视力，让它无法针对猎人做出攻击。但要注意这段时间怪物仍有攻击能力，疲劳状态中被闪中的话会安分一点。通常用于牵制暴怒状态下的怪物、使飞行中的怪物落地和阻止怪物换区。由于本作的闪光弹对距离限制较高，使用时最好能丢到怪物的正前方。

音爆弹：对怕巨大声响的怪物有特效，能暂时封住它们的行动，但使用时机有讲究，一般是怪物使用某些特定招式时。

陷阱肉：毒生肉、シビレ生肉、眠り生肉的统称，部分怪物疲劳时会吃下猎人设置的这些肉，从而陷入对应的异常状态。需要注意的是，当怪物吃下这些肉后将会恢复耐力。

ペイントボール：命中大型怪物后可以在大地图上显示怪物的位置，防止在怪物换区时发生跟丢的情况。如果配有技能"观察眼"，还能探测出怪物的状态。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

讨伐指南

狗龙王

弱点属性	火、水、雷
可破坏部位	头部

毒狗龙王

弱点属性	火、水、雷
可破坏部位	头部

眠狗龙王

弱点属性	火、水、雷
可破坏部位	头部



基本战术:G级狗龙的威胁度大幅提升,原因在于发怒后狗龙的攻击力和速度提升了一倍以上,还会使出连续撞击、后跳喷雾等招式,即使防御力600以上的防具也撑不住它的疯狂攻击。不过狗龙一家的失衡值还是很低,在多人群殴的时候威胁不大,单人讨伐时就极具威胁了,建议通过跑位来躲避它的招式,也可以采取故意引诱其发动进攻,趁狗龙处于硬直状态时给予反击。

彩鸟

弱点属性	冰、雷、水
可破坏部位	嘴、翅膀

红彩鸟

弱点属性	冰、火、水
可破坏部位	嘴、翅膀



基本战术:彩鸟本身的实力不算强,但棘手的地方就在于它会通过演奏呼唤来其他怪物,当它演奏时一定要极力阻止。和上位相比,G级的彩鸟会使用新的催眠曲,好在它的攻击力不高,即使被催眠也没多大威胁。

演奏时彩鸟胸部的声囊弱点会突出来,集中攻击这里中断它的演奏可以吸收它吹奏的效果。当它演奏时使用音爆弹能令它陷入短时间的行动不能状态,单人狩猎输出不足的情况下推荐使用。出发前准备些こやし玉,万一给它演奏成功唤来其他大型怪物,也可以用こやし玉将怪物赶到别的区域去。

白兔兽

弱点属性	火、雷
可破坏部位	耳朵



基本战术:白兔兽的攻击大开大合,很容易找到规律。G级白兔兽增加一招滚雪球,起始动作和扔雪块类似,不过滚出的雪球会越滚越大,碰到后陷入雪人状态。由于白兔兽的听觉发达,在其未发怒的时候使用音爆可让它陷入长时间硬直,可以趁机攻击它肉质较为柔软的屁股。白兔兽疲劳时滑动冲撞后容易摔倒,且发呆时间较长,这时就应该立即上前,对弱点部位进行追击。

青熊兽

弱点属性	火、冰、雷
可破坏部位	前爪



基本战术:G级青熊兽的招式没有多大进化,行动速度依然很慢,它的弱点在背部对下的位置,由于回避它的招式基本都要绕到背后,攻击机会可以说是很多的,而远程武器则要打它上半身。青熊兽的可破坏部位只有前爪,这里的肉质比较硬,斩味等级不高的情况下很难破坏。青熊兽很贪吃,当它疲劳时,可以放些麻痹生肉或毒生肉在场上让它吃,以加快讨伐速度。

冰碎龙

弱点属性	火、龙
可破坏部位	头、前爪、尾巴

土砂龙

弱点属性	水(有泥时)、火(无泥时)、龙
可破坏部位	头、前爪、尾巴



基本战术:G级的土砂龙在冲撞结束后会落下泥块,在追击时定要小心这招,比较安全的做法是从侧面接近,然后趁其处于冲撞结束的硬直中攻击。此外,当它们在地上打滚时同样带有攻击判定,被击中会陷入泥人和雪人状态,近战武器不要冒然接近。

两头龙的弱点都在前爪,大部分武器都能轻松打到该部位,比较好的对付方法是使用太刀、片手剑等灵活的武器在它身下贴身攻击,远程武器的话则可以打尾巴,弹系统对尾巴的伤害更高。

紫水兽

弱点属性	火、冰、雷
可破坏部位	角、海绵、尾巴

水兽

弱点属性	火、冰、雷
可破坏部位	角、海绵、尾巴



基本战术:水兽的弱点有颈部的海绵和尾巴两处,而它的招式多是针对正面,很少有打背后的,所以打尾巴的安全系数会高一些。水兽可破坏部位包括了角、海绵以及尾巴,因为水兽头部较小,推荐使用长枪或铳枪这种点攻击的武器来破。水兽平时多半在水中活动,战斗时注意冲撞攻击,推荐从其侧面发动攻击。而毒水兽则喜欢在陆地活动,整体打法没有多少差别,战斗时记得带上足量的解毒药。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

赤甲兽

弱点属性 水、冰、雷

可破坏部位 背部



基本战术:G 级赤甲兽虽没新招但极为活跃，经常缩成一团上串下跳并引起地震十分讨厌，推荐在攻击的同时不断变换自己的站位，让赤甲兽的攻击落空。赤甲兽疲劳之后不但吐不出麻痹液，滚动的速度也会大幅降低，在其滚动时对它造成伤害可以让它倒地一段时间，可以利用这个方法让它频繁倒地，加快讨伐的速度。

潜口龙

弱点属性 水、冰、雷

可破坏部位 嘴里的扁桃体、腮、前爪



基本战术:和灯鱼龙类似，潜口龙会拟态成沙丘等猎物接近，再用巨大的嘴巴将它们捕食。战斗前需要先从混淆视线的沙丘中找到潜口龙的正体，有烟尘喷出那个就是。潜口龙的弱点处于嘴里的肉球和头部两边的腮，其中肉球部分推荐让远程武器处理，近战武器则以攻击腮为主，在它使用突进和沙吐息等需要张嘴的招式时都是不错的攻击机会。

本作中潜口龙很少使用连续突进，《MHP3》中的爆弹战术很难派上用场，不过依然可以趁其潜沙时利用音爆吸引它吃下炸弹。潜口龙处于大硬直时同样可以钓起来，通过连打按键和转动摇杆能消耗画面下方的能量槽，当能量槽完全消耗后能将潜口龙从沙子里钓出来。需要注意的是如果没来得及把它钓出来，潜口龙会立刻反击。

毒怪龙

弱点属性 火、龙

可破坏部位 头部、腹部、尾端

电怪龙



弱点属性 水、龙

可破坏部位 头部、腹部、尾端

基本战术:G 级的怪龙恶心程度更上一层楼，心理承受能力不好的玩家可能会感到不适。在战斗中它们会在背上下蛋，毒怪龙的蛋每隔一段时间会孵出小怪龙，而电怪龙的蛋经过一段时间会产生大范围爆炸，两种蛋均可通过攻击破坏。这里重点提一下电怪龙，它的蛋在爆炸前会冒出火花，此时电怪龙有很大几率使用生蛋进行两面夹击。如果看到背上的蛋快要爆炸还是提前远离比较好。

对付毒怪龙和电怪龙时一定要避免中它们的异常状态攻击，在面对毒怪龙时最好事先携带解毒药，否则回复药的消耗会高出不少。电怪龙的招式和毒怪龙差不多，只是将毒怪龙各种带毒的招式换成了带电的招式。被带电的招式命中后会被麻痹，这时就很容易被敌人再次攻击，装备不好时被麻痹后很有可能就被电怪龙的下一招给秒杀了，因此一定要注意躲避。

雷狼龙

可破坏部位 角、前爪、背棘、尾巴

弱点属性 冰、水、火

狱狼龙

弱点属性 雷、水

可破坏部位 角、前爪、背棘、尾巴



基本战术:G 级的雷狼龙和狱狼龙攻击组合增加不少，在超带电状态下的三连拍击最后一下会变为冲撞或侧撞，在回避时要注意它们的动作，一旦停止拍击并作出后仰动作就是使出后续攻击的前兆，定要提早回避。它们倒地时也有一定几率会使用旋转升空反击，由于这招很难预判，是否贪刀就看各位的取舍了。

蓄电同样是令人头疼的招式，通常会在龙车后使用，除了打出硬直外还能通过闪光弹阻止，不过狱狼龙开场就会积极蓄电，且在蓄电过程中无法使用闪光弹阻止，狩猎难度提高不少。狱狼龙使用龙光弹后尽量跑到它的身下战斗，可以利用它的身体帮我们挡住攻击。由于本作的换区机制，雷狼龙和狱狼龙在换区后会进行蓄电，当其换区时就不要像《MHP3》那样慢吞吞地磨刀吃药了，准备就绪立刻追击。

Check Point:1. 麻痹陷阱会帮助雷狼龙提升蓄电阶段，进入超带电状态后麻痹陷阱无法困住雷狼龙，要使用陷阱的话最好使用落穴。

2. 当雷狼龙和狱狼龙进入带电状态后，将其击倒可以使用虫网在它背后进行素材采集。

绿迅龙

可破坏部位 头、刃翼、尾巴(需两次)

弱点属性 火、雷



迅龙

弱点属性 火、雷

可破坏部位 头、刃翼、尾巴(需两次)

基本战术:G 级迅龙没有新增招式，不过在空翻砸尾后会接续类似雷狼龙的旋转攻击，看其砸尾后没有硬直的话多半就是使出这招了，旋转攻击虽然对身体四周判断很大，但迅龙的身体下方是安全地带。迅龙的大部分攻击都有准备动作，根据准备动作判断它下一步的攻击，然后立即作出对策是对付迅龙的基本要求，否则很容易被连死。

Check Point:1. 迅龙未暴怒时可以使用音爆弹，待它蓄力时使用可以造成较长时间的硬直。

2. 只有暴怒时迅龙才会中落穴陷阱，因此可以适当与音爆弹配合使用。麻痹陷阱持续时间相当短，多则 5 秒，短则 3 秒，推荐留在捕获时使用。

月迅龙

弱点属性 冰 **出现条件** HR40

可破坏部位 头、刃翼、尾巴(需两次)

主要招式

撕咬:只有当前方有敌人时才会使用，用口咬向前方的近身攻击招式，近身判定较大。

甩尾:最常用的招式，后退小跳用它的大尾巴向前方进行横扫，攻击高范围广，当尾部有尾棘时使用这招的同时会向前方发射数枚尾棘。甩尾的方向和头部摆动方向相反，可以顺着甩尾方向进行翻滚，还能顺便接近头部进行反击。

空翻砸尾:对着正前方的猎人空翻，然后用尾巴进行垂直拍打，攻击力高，防御也会造成长时间硬直。准备动作是下蹲，这时就要往左右回避了，当尾部有尾棘时使用

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

这招的同时会向四周发射数枚尾棘。在通常状态下月迅龙会空翻 180° 后砸地，有充足时间让我们躲避，在暴怒状态下只转 150°，而且有一定几率会使用二连砸尾或接续旋转攻击，和暴怒状态的月迅龙战斗时尽量保持在侧边。砸尾后有会 2 ~ 3 秒的硬直时间，这时是攻击尾巴的好时机。

刃翼扑杀：用刃翼对猎人进行扑杀攻击，蓄力动作后会进行 2 ~ 4 次的连续扑杀，冲撞前的蓄力时间长短和目标的距离远近有关，距离越远蓄力时间越长，暴怒状态下会接上横扫甩尾使用。连续扑杀的准备时间较长，可以从两侧走开。

偷袭扑杀：跳出猎人的视野后从旁边发动扑杀攻击，此时大部分玩家的第一反应是锁定月迅龙再考虑回避，不过这样做往往会来不及躲避接下来的攻击，正确的躲避方法是看到其跳出视野后立即朝两侧回避。

尾棘投掷：将尾巴上的尾棘甩向前方三方向进行远程攻击，注意本作中近距离同样是尾棘投掷的波及范围，近战猎人看到它摆动尾巴时最好翻滚到月迅龙身后。

基本战术：全身呈白色的月迅龙在招式方面和迅龙并没有多大差别，不过它和霞龙相似，平时处于隐身状态，只有攻击时才会现身，很难摸清它的具体位置，当它隐身时要根据地上的尘土判断它的大致方位。当然，月迅龙最让人头疼的地方在于它的尾棘，它会摆动尾巴使尖端生出尾棘，在该状态下月迅龙的旋转攻击、空翻砸尾及甩尾都会射出尾棘攻击玩家，尾棘的波及范围极广，讨伐时最好使用能防御的武器，并带满解毒药确保自身安全。

月迅龙的头部白斩弹刀，刃翼的肉质也相当硬，战斗时最好盯着肉质较弱的腹部下手，和迅龙一样，月迅龙在暴怒状态下肉质会变软，隐身前也因为双眼的红光比较好判断所在位置，是进攻的好时机。

银火龙

弱点属性：雷　可破坏部位：头、翅膀、尾巴

出现条件：HR8，HR50 解锁金银同场

雄火龙

弱点属性：龙、雷

可破坏部位：头、翅膀、尾巴

苍火龙

弱点属性：龙、雷

可破坏部位：头、翅膀、尾巴



基本战术：增加了低空飞行模式的雄火龙比起《MHP2G》时要难缠不少，当火龙升空后应多改变自身站位，而不是和前作那样待在影子附近静等火龙下来，很容易遭到低空飞行模式下的火龙反击或是风压影响。特别是苍火龙和银火龙在低空盘旋时会往正下方使用扩散火焰攻击，威力虽然不大但能让猎人陷入火属性异常状态。嫌麻烦的话可以准备些闪光玉，等它一升空就立刻闪下来，能节省不少时间。另外要注意火龙和银火龙的弱点属性以及部位都是不同，雄火龙和苍火龙弱龙属性，弱点在头部，银火龙弱雷，弱点在翅膀。

Check Point：1. 挑战火龙时如果使用无法防御的近战武器又没有发动“耳栓”技能的话，不妨在火龙使出咆哮的时候移动到它的左脚前，这样可以用踩踏的擦伤来取消咆哮带来的硬直。

2. 雄火龙的疲劳状态和雌火龙相同，特征均为无法吐出火球和龙车时会跌倒，进入疲劳状态后推荐多使用闪光弹牵制。

3. 雄火龙的精力十分旺盛，喜欢在场景中跑来跑去，如果觉得陷阱较难命中，可以采取当雄火龙升空后在其脚下设置陷阱，再用闪光弹让其强制落地的方法。

金火龙

弱点属性：雷　可破坏部位：头、翅膀、尾巴

出现条件：HR8，HR50 解锁金银同场

雌火龙

弱点属性：雷、龙

可破坏部位：头、翅膀、尾巴

樱火龙

弱点属性：雷、龙

可破坏部位：头、翅膀、尾巴



基本战术：由于加入几个新攻击招式，再配合火和毒异常状态，具备两种持续伤害效果的火龙夫妇强悍了许多。樱火龙和金火龙比雌火龙多了两招，其一是撕咬带有火属性，不过判定依然在头部周围，可以翻滚至它脚底攻击作为弱点的腹部；其二是在地面的后空翻类似雷狼龙的旋转升空，对身体周围的判定范围广但持续时间短，看准时机可用翻滚躲开。

雌火龙飞在半空时中了闪光玉会直接倒地昏迷，效果奇佳。注意金火龙的头比雌火龙要坚硬得多，用太刀的气刃斩这类自带心眼的攻击破头会比较有效。雌火龙的攻击方式比较直接，不如迅龙和雷狼龙那样花俏，掌握它的攻击规律并不困难。进行任务前常备**ウチケシの**实可以避免火异常状态为战斗加重负担。金火龙的空翻甩尾非常频繁，如果搭配毒无效的装备出阵，那也算减少金火龙的一半威胁。

Check Point：1. 金火龙会经常在 2 连火球后接续后空翻攻击，让趁机攻击的猎人防不胜防，最好在战斗开始后多攻击双脚使其失衡倒地，再集中断尾，一旦成功断尾与金火龙的战斗会轻松不少。

2. 金火龙在疲劳状态下的表现和普通种一样在龙车时会摔倒，此时同样是追击的好机会。

爆锤龙

弱点属性：水

可破坏部位：头、尾巴（需两次）

钢锤龙

弱点属性：水

可破坏部位：头、尾巴（需两次）



基本战术：G 级的爆锤龙和钢锤龙实力大增，其中爆锤龙在翻滚结束后会使用下颚砸地引起广范围地震，近战玩家很难对其造成有效追击，好在这招的使用频率不高；钢锤龙就比较讨厌，在翻滚过程中有一定几率全身缠绕着臭气，即使防御还是会陷入臭气状态，除了带满消臭玉应对外，战斗尽量以回避为主。

爆锤龙和钢锤龙的头部在破坏前肉质依然是全身最硬的部位，如果没有过硬的斩味建议以攻击柔软的腹部为主，或者直接使用远程武器伺候。作战时首先要熟悉车轮攻击及下颚砸地的回避方式，近距离回避下颚砸地时，往其脚底翻滚反而会更好，由于爆锤龙咆哮时会接着使出轻砸地，一般攻击头部都要采取一击脱离的方式。

Check Point：1. 使用下颚砸地时如果附近有火药岩，会被下颚击碎产生连锁爆炸，因此在躲避下颚砸地时记得要先观察周围是否存在火药岩。

2. 当爆锤龙和钢锤龙处于疲劳状态时使用车轮攻击，在转圈时会跌倒，此时可使用铁镐在其背部和腹部挖矿，每个部位可以各挖两次。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

3. 爆锤龙和钢锤龙的尾巴可以破坏两次，其中第一次用任何系统的攻击都能破坏，第二次只能用切断系武器断尾。

4. 成功破坏爆锤龙和钢锤龙的头部后，该部位的肉质会变得非常柔软，此时可以考虑集中该部位输出。



炎戈龙

弱点属性	水
可破坏部位	嘴、前爪、后爪、胸、背鳍、尾巴

冻戈龙

弱点属性	火
可破坏部位	嘴、前爪、后爪、背鳍、尾巴

基本战术：炎戈龙全身都被熔岩覆盖，它长时间待在非岩浆地带时会使身上的熔岩硬化，导致近身攻击弹刀，只有它进入岩浆地带或使用过钻地攻击后熔岩才会因热度软化，近身攻击才能砍得进去，可以趁这个时候集中攻击它身上的几个熔岩部位，把熔岩破坏掉后也就不用担心弹刀问题了。而冻戈龙则和炎戈龙相反，它全身覆盖着冰雪，潜入地中后，身上除了胸部以外的部位都会结冰，这时攻击会弹刀，只有等它在地上待了一阵，冰雪融化后才能砍得进去，不过它的弱点就在胸部，所以影响不大。

冰牙龙

弱点属性	火、雷、龙
可破坏部位	牙、翅膀、尾巴

风牙龙

弱点属性	冰、雷、龙
可破坏部位	牙、翅膀、尾巴



基本战术：G级冰牙龙没有新加的招式，直接套用上位战术即可，G级风牙龙则增加一种小型龙卷风，这种龙卷风不同于大型龙卷风，会在场地四周无规则地移动，持续时间很长，好在只有一次攻击判定，能防御的武器推荐自己靠过去挡住龙卷风的攻击以除后患，免得在和风牙龙作战时遭到干扰。

冰牙龙和风牙龙战斗时喜欢东奔西窜，从各个方向袭击猎人。狩猎的难点在于攻击机会很少，因为它的招式空隙都不大，大剑、斩击斧等出招速度慢的武器很难跟得上它的速度，这里推荐用长枪或铳枪进行防御反击打法。冰牙龙和和风牙龙有一个弱点就是耐力消耗很快，没打多久就会进入疲劳状态，这时它的速度会变慢，同时使用吐息会失败，可以抓住这个机会猛攻。

Check Point：1. 冰牙龙和风牙龙的尾巴非常讨厌，不仅甩尾的范围很广，使用铁山靠、空中翼斩等招式时尾巴也带有攻击判定，最好在开场后利用陷阱困住并集中断尾。

2. 和家用机版不同，冰牙龙的牙齿不再需要使用火属性攻击才能破坏，使用任何系统的武器攻击头部使其产生两次硬直即可全破。



角龙

弱点属性	冰
可破坏部位	双角、尾巴

黑角龙

弱点属性	冰
可破坏部位	双角、尾巴

基本战术：角龙的体型一般都较大，尾巴很长，遇到它使用尾巴攻击时会有很大的压力，建议先断尾。没有发怒的情况下，角龙潜地后可以使用音爆弹给炸出地面，可趁此机会猛攻。对付角龙时建议站在它的胯下进行攻击，除了铁山靠外，其他招式几乎都无法攻击到胯下这个死角。



峰山龙

弱点属性	龙、冰
可破坏部位	牙、背的两个弱点、前爪
出现条件	完成资源库强化击龙船的任务

灵山龙

弱点属性	火、雷、龙
可破坏部位	牙、背的两个弱点、前爪
出现条件	讨伐月迅龙、冥海龙之外的所有怪物一次

基本战术：灵山龙的出现条件略显复杂，需要清了村的任务解决煌黑龙后才能解锁。虽然外形、招式和峰山龙没什么差别，但在第一部分的出招顺序略显不同，我们自然无法套用对付峰山龙的战术。最明显的就是登上甲板后灵山龙会立刻朝甲板袭来，此时玩家要马上使用拘束弹或大铜锣阻挡它的进攻。

这个大家伙是相当于之前作品中老山龙的存在，猎人要在击龙船上与它对决。任务分为上下两个部分，胜利条件是击退或击倒峰山龙，而失败条件是30分钟内未达到击退伤害或峰山龙将船破坏掉，击龙船的耐久值可以在暂停菜单查看，不过本作只能查看击龙船的大致耐久值，每当击龙船受到3～4次攻击耐久值就会下降一个等级。

第一部分任务为追逐战，峰山龙会出现在船的左右两侧，我们要做的就是利用船上各种设施来保护击龙船。任务开始后猎人会先出现在船舱里，登上甲板前记得把蓝色箱子里的补给品都拿了，特别是“压敏电阻用拘束弹”，因为一旦登上甲板后除非掉下击龙船，否则无法回到船舱。船上的可利用的设施有发射器、大炮、大铜锣、击龙枪，当累积足够的伤害后，就会自动进入第二部分。船上设施的具体作用如下：

发射器：主要用来发射压敏电阻弹，由于此设施可自由调节准星，推荐集中攻击峰山龙的大牙，当两边的牙都破坏后再瞄准手腕部位协助破腕，压敏电阻弹用完后可在船头两个楼梯之间的地方收集；当峰山龙要撞击船体时可以用发射器发射压敏电阻用拘束弹，击中峰山龙后能强制中止它的攻击并束缚峰山龙，每使用一次压敏电阻用拘束弹，需要经过3分钟的冷却时间才能再次使用。

大炮：发射的炮弹威力比发射器稍高，但由于无法调整准星，只能用于削减峰山龙的体力，大炮的炮弹在船尾。

大铜锣：位于船尾，敲下后大铜锣会威吓峰山龙，可以阻止峰山龙的近距离攻击。每使用一次需要经过3分钟的冷却时间才能再次使用，可以和压敏电阻用拘束弹相互配合使用。

击龙枪：在第一阶段的最后部分发挥作用，当峰山龙从船头的方向发起攻击时，可以用击龙枪给予它重创，使用时注意把握好击龙枪的提前量，使用后需要经过10分钟

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

的冷却时间才能再次使用。进入决战区后击龙枪的位置会转移到船的侧面，当峰山龙靠近击龙船时即可使用。

第二部分就和以前的老山龙任务差不多了，峰山龙会慢慢往击龙船的方向爬，此时可派遣两名装备比较好的队员上前攻击峰山龙的双腕，另外两名队员则继续用船上的设施协助破坏部位。杀死峰山龙后可以挖8次，头和身体各4次。

Check Point：1. 第一阶段当峰山龙靠近船的两侧时，如果船边出现红色的箭头，就表示可以登上峰山龙的后背了，在它背上我们可以放置巨龙爆弹或挖矿（一共4处采集点，左右各两处），又或是攻击它两个和其他地方颜色不一样的弱点，如果使用双刀讨伐，可以站在牙上用鬼人乱舞协助破牙。

2. 第一阶段中如果掉下击龙船，猎人就会落到沙上，这时候会自动爬绳索，爬到船边根据提示按键就能回到船舱内，不过本作的船舱内没有床铺。

3. 在决战区和峰山龙对决时，在积累一定伤害后峰山龙会躺倒在地上，这时候可以跑到它嘴里剥取素材，但一定要万分小心，因为它经过约10秒会起身，防御力低的话很容易被秒杀。如果非常近的话，快速跑进去可以挖2次，如果远的话，进去后最好挖一次就出来。

4. 炮弹和压敏电阻弹都是有数量限制的，每个区域各能获得20发，算上补给品的话一共能获得60发压敏电阻弹。

5. 追加报酬方面，背部的弱点（前后两处）和大牙（两颗牙齿）都需要将两处全破才能获得额外奖励，而手腕部分只需要破坏任意一边就能获得奖励。

恐暴龙

弱点属性	龙、雷
可破坏部位	头（需两次）、尾巴



怒食恐暴龙 进行高难度任务时随机乱入，推荐通过HR7的双白海龙任务刷

基本战术：恐暴龙的战斗方式和上位没有差异，这里就为大家重点解说一下怒食恐暴龙，怒食恐暴龙没有固定的讨伐任务，只能在高难度任务中通过乱入出现。怒食恐暴龙登场即为全身发红的愤怒状态，当伤害累计到一定程度后会再次发怒，此时头部会冒出龙属性的黑气，魄力十足。

怒食恐暴龙的招式和恐暴龙完全一样，只是招式性能有所强化，特别是黑龙波的波及范围极广。恐暴龙的弱点在头部和腹部，不过怒食恐暴龙腹部的肉质很硬，没有紫斩很难展开有效攻势，恐暴龙的招式大多都是用头部攻击，近战武器集中攻击头部很可能会被恐暴龙反击，这里还是推荐在恐暴龙身下以攻击双脚制造倒地比较稳妥。

Check Point：1. 恐暴龙的耐力消耗非常快，往往开战不到5分钟就会进入疲劳状态，如果感到棘手的玩家可以利用这点，多携带陷阱和闪光玉来提高狩猎效率。

2. 恐暴龙的食欲也非常大，经常要进食来维持耐力，狩猎时不妨多带点毒生肉和麻痹生肉，当恐暴龙进入疲劳状态后马上放置，就算是在战斗中，饥饿的恐暴龙也会毫不犹豫地吃下去。需要注意的是，恐暴龙在吃东西时其头部带有攻击判定，想要趁机攻击它头部的玩家记得把握好距离再出手。

3. 恐暴龙进入疲劳状态后要小心它的口水，被该状态下的恐暴龙攻击的话会陷入防御力下降的不利状态，此时很容易被恐暴龙秒杀，可利用增加防御的道具抵消负面效果。

冥海龙

弱点属性	龙、火	出现条件	HR70
可破坏部位	角、胸、背、前爪、尾巴		

基本战术：冥海龙的招式和白海龙大同小异，只多了一招类似岚龙的龙卷攻击，龙卷会分成三股在场地内移动，最后再在原来的地方汇集并消失。虽然冥海龙的招式和白海龙类似，但因其头部弹刀的特性战术也有很大变化，除了自带心眼的武器外，其余近战武器最好在冥海龙腹部攻击。在攻击时要密切注意冥海龙的动作，当其卷缩成一团就是要使用高压放电的前兆，应尽量远离它的身边。

Check Point：1. 冥海龙的身体可挖5次，尾巴可挖2次，由于战斗区域固定在海底遗迹，断尾后最好记得尾巴所处位置，免得战斗结束后找不到，白白浪费2次剥取机会。

游戏资料汇总

调合列表		
道具名称	素材1	素材2
回复药	药草	アオキノコ
回复药グレ–ト	回复药	ハチミツ
荣养剂	アオキノコ	不死虫
荣养剂グレ–ト	荣养剂	ハチミツ
解毒药	げどく草	アオキノコ
汉方药	サボテンの花	にが虫
秘药	荣养剂グレ–ト	マンドラゴラ
いにしえの秘药	活力剂	ケルビの角
酸素玉	素材玉	イキツギ藻
增息药	增强剂	イキツギ藻
增息药グレ–ト	イキツギ藻	狂走エキス
增强剂	ハチミツ	にが虫
活力剂	增强剂	マンドラゴラ
消散剂	增强剂	はじけイワシ
消散剂	トウガラシ	ハレツアロワナ
强走药	增强剂	生焼け肉
强走药グレ–ト	こんがり肉	狂走エキス
元气ドリンコ	ハチミツ	ニトロダケ
元气ドリンコ	トウガラシ	眠鱼
鬼人药	增强剂	怪力の种
鬼人药グレ–ト	鬼人药	アルビノエキス
怪力の丸药	活力剂	怪力の种
硬化药	增强剂	忍耐の种
硬化药グレ–ト	硬化药	アルビノエキス
忍耐の丸药	活力剂	忍耐の种
ホットドリンク	トウガラシ	にが虫
ホットミ–ト	こんがり肉	トウガラシ
ク–ラ–ドリンク	冰结晶	にが虫
ク–ラ–ミ–ト	こんがり肉	冰结晶
毒生肉	生肉	毒テングダケ
シビレ生肉	生肉	マヒダケ
眠り生肉	生肉	ネムリ草
素材玉	ネンチャク草	石ころ
素材玉	ネンチャク草	铁矿石
消臭玉	素材玉	にが虫
けむり玉	素材玉	ツタの叶
毒けむり玉	素材玉	毒テングダケ
毒けむり玉	素材玉	毒袋
闪光玉	素材玉	光虫
こやし玉	素材玉	モンスタ–のフン
こやし玉	モンスタ–のフン	素材袋
ペイントボ–ル	ネンチャク草	ペイントの实
モドリ玉	素材玉	ドキドキノコ
爆药	火药草	ニトロダケ
小タル爆弹	小タル	火药草
小タル爆弹G	小タル爆弹	ハレツアロワナ
大タル爆弹	爆药	大タル
大タル爆弹G	大タル爆弹	カクサンデメキン
打ち上げタル爆弹	小タル爆弹	飞甲虫の羽
打ち上げタル爆弹G	打ち上げタル爆弹	バクレツアロワナ
音爆弹	爆药	鸣き袋
マタタビ爆弹	小タル爆弹	マタタビ
ネット	クモの巣	ツタの叶
落とし穴	ネット	トラップツ–ル

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

调合列表		
道具名称	素材1	素材2
シビレ罠	トラップツール	雷光虫
マグダンゴ	釣りミミズ	ヤマイモムシ
バクダンゴ	釣りフィ-バエ	ボンバッタ
黄金ダンゴ	釣りフィ-バエ	ツチハチノコ
サシミダンゴ	釣りフィ-バエ	ヤマイモムシ
キレダンゴ	釣りフィ-バエ	カクバッタ
ボロピッケル	石ころ	棒状の骨
ボロピッケル	石ころ	なぞの骨
ピッケル	铁矿石	棒状の骨
ピッケルグレ-ト	マカライト矿石	棒状の骨
ボロ虫あみ	ネット	なぞの骨
虫あみ	ネット	龙骨【小】
虫あみグレ-ト	ネット	龙骨【中】
渔获モリ	欠けた贝壳	なぞの骨
抗菌石	大地の结晶	にが虫
生命の粉	不死虫	龙の牙
生命の粉尘	生命の粉	龙の爪
生命の大粉尘	生命の粉尘	落阳草の花
回复笛	生命の粉	角笛
解毒笛	角笛	抗菌石
鬼人笛	鬼人药グレ-ト	龙骨【中】
硬化笛	硬化药グレ-ト	龙骨【中】
毒投げナイフ	投げナイフ	毒テングダケ
眠り投げナイフ	投げナイフ	ネムリ草
麻痹投げナイフ	投げナイフ	マヒダケ
ブ-メラン	砥石	龙骨【小】
力の爪	力の护符	恐暴龙の勾爪
守りの爪	守りの护符	恐暴龙の勾爪
LV2 通常弹	カラの实	ハリの实
LV3 通常弹	カラの实	はじけイワシ
LV1 贯通弹	カラの实	鸟龙种の牙
Lv2 贯通弹	カラの实	ハリマグロ
LV3 贯通弹	カラ骨【小】	ハリマグロ
LV1 散弹	カラの实	はじけクルミ
LV2 散弹	カラの实	龙の牙
LV3 散弹	カラ骨【小】	龙の牙
LV1 彻甲榴弹	カラの实	ハレツアロワナ
LV2 彻甲榴弹	カラ骨【小】	ハレツアロワナ
LV3 彻甲榴弹	カラ骨【大】	バクレツアロワナ
LV1 扩散弹	カラの实	カクサンの实
LV2 扩散弹	カラ骨【小】	龙の爪
LV3 扩散弹	カラ骨【大】	カクサンデメキン
火炎弹	カラの实	火药草
水冷弹	カラの实	キレアジ
冰结弹	カラの实	冰结晶
电击弹	カラの实	光虫
灭龙弹	カラ骨【大】	龙杀しの实
LV1 回复弹	カラの实	药草
LV2 回复弹	回复药	カラの实
LV1 毒弹	カラの实	毒テングダケ
LV2 毒弹	カラ骨【小】	毒テングダケ
LV1 麻痹弹	カラの实	マヒダケ
LV2 麻痹弹	カラ骨【小】	マヒダケ
LV1 睡眠弹	カラの实	ネムリ草
LV2 睡眠弹	カラ骨【小】	眠鱼
ペイント弹	カラの实	ペイントの实
鬼人弹	カラ骨【大】	怪力の种
硬化弹	カラ骨【大】	忍耐の种
LV1 水中弹	カラの实	とがった牙
LV2 水中弹	カラ骨【小】	とがった牙
LV1 减气弹	モンスタ-のフン	カラの实
LV2 减气弹	カラ骨【小】	シンドイワシ
斩裂弹	カラ骨【小】	キレアジ
龙击弹	カラ骨【大】	ハレツアロワナ
爆破弹	カラの实	バクレツアロワナ
捕获用麻醉药	ネムリ草	マヒダケ
捕获用麻醉ナイフ	捕获用麻醉药	投げナイフ
捕获用麻醉玉	捕获用麻醉药	素材玉
捕获用麻醉弹	捕获用麻醉药	カラ骨【小】
空きビン	カラ骨【小】	砥石
毒ビン	空きビン	毒テングダケ
麻痹ビン	空きビン	マヒダケ
睡眠ビン	空きビン	ネムリ草
强击ビン	空きビン	ニトロダケ
接击ビン	空きビン	キレアジ
ペイントビン	空きビン	ペイントの实
减气ビン	空きビン	シンドイワシ
爆破ビン	空きビン	バクレツアロワナ
铠玉	マカライト矿石	铠石

调合列表		
道具名称	素材1	素材2
铠玉	铠石	キラビ-トル
上铠玉	ドラグライト矿石	铠石
上铠玉	铠石	マレコガネ
尖铠玉	カブレライト矿石	铠石
尖铠玉	红莲石	铠石
坚铠玉	グラシスメタル	铠石
坚铠玉	铠石	王族カナブン
重铠玉	エルトライト矿石	铠石
重铠玉	铠石	皇帝バッタ
真铠玉	メランジェ矿石	铠石
真铠玉	铠石	マボロシチョウ
光り辉く王冠	穴のあいた王冠	王冠にはめる辉石
铁矿石	铁矿石	フエ-ルピッケル
大地の结晶	大地の结晶	フエ-ルピッケル
マカライト矿石	マカライト矿石	フエ-ルピッケル
ドラグライト矿石	ドラグライト矿石	フエ-ルピッケル
カブレライト矿石	カブレライト矿石	フエ-ルピッケル
エルトライト矿石	エルトライト矿石	フエ-ルピッケル
ユニオン矿石	ユニオン矿石	フエ-ルピッケル
メランジェ矿石	メランジェ矿石	フエ-ルピッケル
シ-ブライト矿石	シ-ブライト矿石	フエ-ルピッケル
デプスライト矿石	デプスライト矿石	フエ-ルピッケル
红莲石	红莲石	フエ-ルピッケル
狱炎石	狱炎石	フエ-ルピッケル
真红莲石	真红莲石	フエ-ルピッケル
ライトクリスタル	ライトクリスタル	フエ-ルピッケル
ピュアクリスタル	ピュアクリスタル	フエ-ルピッケル
上龙骨	上龙骨	フエ-ルピッケル
尖龙骨	尖龙骨	フエ-ルピッケル
坚龙骨	坚龙骨	フエ-ルピッケル
重龙骨	重龙骨	フエ-ルピッケル
セッチャクロアリ	セッチャクロアリ	フエ-ルピッケル
キラビ-トル	キラビ-トル	フエ-ルピッケル
ドスヘラクレス	ドスヘラクレス	フエ-ルピッケル
マレコガネ	マレコガネ	フエ-ルピッケル
王族カナブン	王族カナブン	フエ-ルピッケル
皇帝バッタ	皇帝バッタ	フエ-ルピッケル
マボロシチョウ	マボロシチョウ	フエ-ルピッケル
いにしえの龙骨	いにしえの龙骨	フエ-ルピッケル
太古の龙骨	太古の龙骨	フエ-ルピッケル
纹章のついた王冠	穴のあいた王冠	王家の纹章
亡国の王冠	光り辉く王冠	王家の纹章
亡国の王冠	王冠にはめる辉石	纹章のついた王冠

技能列表

能力上升系			
系统	点数	发动技能	效果
攻击	20	攻击力UP【大】	攻击力大幅上升
	15	攻击力UP【中】	攻击力中幅上升
	10	攻击力UP【小】	攻击力小幅上升
	-10	攻击力DOWN【小】	攻击力小幅下降
	-15	攻击力DOWN【中】	攻击力中幅下降
	-20	攻击力DOWN【大】	攻击力大幅下降
防御	20	防御力UP【大】	防御力大幅上升
	15	防御力UP【中】	防御力中幅上升
	10	防御力UP【小】	防御力小幅上升
	-10	防御力DOWN【小】	防御力小幅上升
	-15	防御力DOWN【中】	防御力中幅上升
	-20	防御力DOWN【大】	防御力大幅上升
体力	15	体力+50	初期体力+50
	10	体力+20	初期体力+20
	-10	体力-10	初期体力-10
	-15	体力-30	初期体力-30
火耐性	15	火耐性【大】	火耐性+20
	10	火耐性【小】	火耐性+15
	-10	火耐性弱化	火耐性-10
水耐性	15	水耐性【大】	水耐性+20
	10	水耐性【小】	水耐性+15
	-10	水耐性弱化	水耐性-10
雷耐性	15	雷耐性【大】	雷耐性+20
	10	雷耐性【小】	雷耐性+15
	-10	雷耐性弱化	雷耐性-10
冰耐性	15	冰耐性【大】	冰耐性+20
	10	冰耐性【小】	冰耐性+15
	-10	冰耐性弱化	冰耐性-10
龙耐性	15	龙耐性【大】	龙耐性+20
	10	龙耐性【小】	龙耐性+15
	-10	龙耐性弱化	龙耐性-10

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

特殊攻击耐性系

系统	点数	发动技能	效果
毒	10	毒无效	不会陷入中毒状态
	-10	毒倍加	中毒所减少的HP增加
麻痹	10	麻痹无效	不会陷入麻痹状态
	-10	麻痹倍加	麻痹的时间加长
睡眠	10	睡眠无效	不会陷入睡眠状态
	-10	睡眠倍加	睡眠的时间加长
气绝	15	气绝无效	不会陷入晕眩状态
	10	气绝确率半减	不容易陷入晕眩状态
	-10	气绝倍加	从晕眩状态恢复过来变得困难
耐泥耐雪	10	泥＆雪无效	不会变成泥人和雪人状态
耐震	10	耐震	不会受到大型怪物引起的震动影响
风压	15	风压【大】无效	不会受到大型怪物引起的风压【大】影响
	10	风压【小】无效	不会受到大型怪物引起的风压【小】影响
水流	15	水流【大】无效	不会受到大型怪物引起的水流【大】影响
	10	水流【小】无效	不会受到大型怪物引起的水流【大】影响
抗菌	10	抗菌	不会陷入因臭气而无法使用道具和沾上碎龙的黏菌的状态
盗み无效	10	盗み无效	道具不会被偷盗
听觉保护	15	高级耳栓	龙吼【大】无效
	10	耳栓	龙吼【小】无效
对防御DOWN	10	铁面皮	不会陷入防御力下降状态
属性耐性	10	属性やられ无效	不会陷入属性异常状态
细菌学	10	バイオドクター	同时发动こやし玉名人和抗菌的效果

战斗(剑士)系

系统	点数	发动技能	效果
斩れ味	10	业物	斩味消耗速度减半
匠	-10	なまくら	斩味消耗速度增加
	10	斩れ味レベル+1	斩味等级提高一级，最高只能提升至紫斩，斩味等级已达紫斩则无效。
刀匠	10	真打	同时发动攻击力UP【大】和斩れ味レベル+1的效果
研ぎ师	10	砥石使用高速化	磨刀的时间缩短
	-10	砥石使用低速化	磨刀的时间变长
剑术	10	心眼	攻击不会弹刀
拔刀会心	10	拔刀术【技】	拔刀攻击必为会心一击
拔刀减气	10	拔刀术【力】	切断系武器的拔刀攻击附加打击效果
ガード强化	10	ガード强化	能防御原先不能防御的怪物招数
ガード性能	15	ガード性能+2	防御怪物攻击不容易退后，比ガード性能+1效果更高
	10	ガード性能+1	防御怪物攻击不容易退后
	-10	ガード性能-1	防御怪物攻击容易退后
自动防御	10	オートガード	拔刀中自动防御怪物的攻击

战斗(射手)系

系统	点数	发动技能	效果
速射	10	连发数+1	轻弩速射时的子弹+1
装填速度	20	装填速度+3	弩炮的装填动作大幅加快，弓在切换瓶时自动装填
	15	装填速度+2	弩炮的装填动作中幅加快，弓在切换瓶时自动装填
	10	装填速度+1	弩炮的装填动作小幅加快，弓的瓶装填动作加快
	-10	装填速度-1	弩炮和弓的装填动作小幅变慢
	-15	装填速度-2	弩炮和弓的装填动作中幅变慢
	-20	装填速度-3	弩炮和弓的装填动作大幅变慢
反动	20	反动轻减+3	弩炮射击的后座力大幅减少
	15	反动轻减+2	弩炮射击的后座力中幅减少
	10	反动轻减+1	弩炮射击的后座力小幅减少
	-10	反动轻减-1	弩炮射击的后座力小幅增加
	-15	反动轻减-2	弩炮射击的后座力中幅增加
	-20	反动轻减-3	弩炮射击的后座力大幅增加
精密射击	15	ブレ抑制+2	子弹的偏离幅度减小，效果比ブレ抑制+1更高
	10	ブレ抑制+1	子弹的偏离幅度减小
	-10	ブレ抑制-1	子弹的偏离幅度变大
	-15	ブレ抑制-2	子弹的偏离幅度变大，效果比ブレ抑制-1更高
通常弹强化	10	通常弹・连射矢UP	弩炮的通常弹、弓的连射矢威力提升
贯通弹强化	10	贯通弹・贯通矢UP	弩炮的贯通弹、弓的贯通矢威力
散弹强化	10	散弹・扩散矢UP	弩炮的散弹、弓的扩散矢威力提升
通常弹追加	10	通常弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的通常弹
贯通弹追加	15	贯通弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的贯通弹
	10	贯通弹LV1追加	弩炮可以使用LV1的贯通弹
散弹追加	15	散弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的散弹
	10	散弹LV1追加	弩炮可以使用LV1的散弹
榴弹追加	15	彻甲榴弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的彻甲榴弹
	10	彻甲榴弹LV1追加	弩炮可以使用LV1的彻甲榴弹
扩散弹追加	15	扩散弹全LV追加	弩炮可以使用全等级的扩散弹
	10	扩散弹LV1追加	弩炮可以使用LV1的扩散弹
斩裂弹追加	10	斩裂弹追加	弩炮可以使用斩裂弹
爆破弹追加	10	爆破弹追加	弩炮可以使用爆破弹
强击瓶追加	10	强击ビン追加	弓可使用强击瓶
接击瓶追加	10	接击ビン追加	弓可使用接击瓶
毒瓶追加	10	毒ビン追加	弓可使用毒瓶
麻痹瓶追加	10	麻痹ビン追加	弓可使用麻痹瓶
睡眠瓶追加	10	睡眠ビン追加	弓可使用睡眠瓶
减气瓶追加	10	减气ビン追加	弓可使用减气瓶
爆破瓶追加	10	爆破ビン追加	弓可使用爆破瓶
射手	10	刚弹	同时发动通常弹强化、贯通弹强化和散弹强化的效果

战斗(共用)系

系统	点数	发动技能	效果
スタミナ	10	ランナー	加速奔跑、锤蓄力、拉弓和进入鬼人状态等行动的耐力消耗速度减半
	-10	钝足	加速奔跑、锤蓄力、拉弓和进入鬼人状态等行为的耐力消耗速度加快
回避性能	15	回避性能+2	回避时的无敌时间大幅加长
	10	回避性能+1	回避时的无敌时间小幅加长
	-10	回避性能DOWN	回避时的无敌时间变短
回避距离	10	回避距离UP	翻滚回避、后跳和侧移时的移动距离变长
飞距离	10	飞距离强化	正面面对大型怪物时也可以使用飞跃回避，且飞跃距离变长
体术	15	体术+2	翻滚回避、飞跃回避、防御等行动所需的耐力小幅减少
	10	体术+1	翻滚回避、飞跃回避、防御等行动所需的耐力大幅减少
	-10	体术-1	翻滚回避、飞跃回避、防御等行动所需的耐力小幅增加
	-15	体术-2	翻滚回避、飞跃回避、防御等行动所需的耐力大幅增加
纳刀	10	纳刀术	收刀的速度加快
达人	20	见切り+3	会心率+30%
	15	见切り+2	会心率+20%
	10	见切り+1	会心率+10%
	-10	见切り-1	会心率-10%
	-15	见切り-2	会心率-20%
	-20	见切り-3	会心率-30%
特殊攻击	15	状态异常攻击+2	异常属性攻击的蓄积值上升
	10	状态异常攻击+1	异常属性攻击的蓄积值小幅上升
	-10	状态异常攻击-1	异常属性攻击的蓄积值小幅减少
痛击	10	弱点特效	对弱点部位的攻击伤害增加
重击	10	破坏王	部位破坏的伤害累积值上升
溜め短缩	10	集中	大剑、大锤、弓的蓄力时间缩短，双剑、太刀、斩击斧的特有槽增加量变多
	-10	杂念	大剑、大锤、弓的蓄力时间加长，双剑、太刀、斩击斧的特有槽增加量变少
KO	10	KO术	打击武器容易将怪物打成晕眩
减气攻击	10	スタミナ夺取	打击武器削减的怪物耐力增加
本气	15	力の解放+2	受到一定的伤害或和大型怪物对峙一定时间以上时，会心率上升和耐力消耗减慢，效果比力の解放+1更高
	10	力の解放+1	受到一定的伤害或和大型怪物对峙一定时间以上时，会心率上升和耐力消耗减慢
斗魂	15	挑战者+2	怪物发怒时自身能力强化，效果比挑战者+1更高
	10	挑战者+1	怪物发怒时自身能力强化
底力	15	火事场力+2	体力低下时攻击力上升，效果比火事场力+1更高
	10	火事场力+1	体力低下时攻击力上升
	-10	心配性	体力低下时攻击力下降
无伤	10	フルチャージ	满体力时攻击力上升
逆境	10	不屈	第一次力尽攻击力和防御力小幅上升，第二次力尽攻击力和防御力大幅上升
根性	10	根性	一定体力以上受到导致力尽的攻击时令HP剩余1
怒	10	逆鳞	同时发动火事场力+2和根性的效果
爆弹强化	10	ボマー	爆弹威力上升、爆发类道具的调合成功率提高、爆破属性蓄积值上升
笛	10	笛吹き名人	笛类道具的损坏几率变小，狩猎笛的各种演奏效果时间延长
炮术	15	炮术王	大炮、バリスタ弹、铳的炮击、龙击炮、弩的彻甲榴弹的威力上升，龙击炮的冷却时间减少
	10	炮术师	大炮、バリスタ弹、铳的炮击、龙击炮、弩的彻甲榴弹的威力小幅上升
装填数	10	装填数UP	弩炮&铳枪可装填子弹的最大装填发数+1，弓追加一段蓄力攻击
火属性攻击	15	火属性攻击强化+2	武器的火属性值上升
	10	火属性攻击强化+1	武器的火属性值小幅上升
	-10	火属性攻击弱化-1	武器的火属性值小幅减少
水属性攻击	15	水属性攻击强化+2	武器的水属性值上升
	10	水属性攻击强化+1	武器的水属性值小幅上升
	-10	水属性攻击弱化-1	武器的水属性值小幅减少
雷属性攻击	15	雷属性攻击强化+2	武器的雷属性值上升
	10	雷属性攻击强化+1	武器的雷属性值小幅上升
	-10	雷属性攻击弱化-1	武器的雷属性值小幅减少
冰属性攻击	15	冰属性攻击强化+2	武器的冰属性值上升
	10	冰属性攻击强化+1	武器的冰属性值小幅上升
	-10	冰属性攻击弱化-1	武器的冰属性值小幅减少
龙属性攻击	15	龙属性攻击强化+2	武器的龙属性值上升
	10	龙属性攻击强化+1	武器的龙属性值小幅上升
	-10	龙属性攻击弱化-1	武器的龙属性值小幅减少
属性攻击	10	属性攻击强化	攻击时属性伤害上升
	-10	属性攻击弱化	攻击时属性伤害下降
加护	10	精灵の加护	受到怪物攻击时有一定几率降低受到的伤害
	-10	恶灵の加护	受到怪物攻击时有一定几率增加受到的伤害
气配	10	隐密	不容易遭到怪物攻击
	-10	挑拔	容易遭到怪物攻击
こやし	10	こやし玉名人	对大型怪物使用こやし玉时一定可使其换区，调合こやし玉时必定成功
不动	10	金刚体	受到攻击时的硬直动作减小
属性解放	10	觉醒	无属性武器变为有属性

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

任务关联系			
系统	点数	发动技能	效果
运气	15	激运	任务报酬的素材一定几率增加，效果比幸运更高
	10	幸运	任务报酬的素材一定几率增加
	-10	不运	任务报酬的素材一定几率减少
	-15	灾难	任务报酬的素材一定几率减少，效果比不运更高
千里眼	15	自动マ-キング	地图上会自动显示怪物的位置和状态
	10	探知	对怪物投掷了ペイントボ-ル后会显示怪物的具体状态
观察眼	10	捕获の见极め	当怪物可以捕获时小地图上的怪物记号会闪动
捕获	15	捕获名人	捕获怪物时更容易获得较多的报酬，效果比捕获达人更高
	10	捕获达人	捕获怪物时更容易获得较多的报酬
狩人	10	ハンタ-生活	钓鱼、烤肉变得容易，即时不带地图也会显示全体地图
运搬	10	运搬の达人	搬运时移动速度增加，从较高的地方落下搬运物也不会摔坏
耐暑	10	暑さ无效	不会受到炎热天气影响，在熔岩地形上行动时也不会受到伤害
	-10	暑さ倍加	炎热天气导致的体力减少速度加快
耐寒	10	寒さ无效	不会受到寒冷天气影响
	-10	寒さ倍加	寒冷天气导致的耐力减少速度加快
泳ぎ	10	スイマ-	水中的移动速度加快
	-10	カナヅチ	水中的移动速度减慢
酸素	10	酸素无限	在水中活动时的氧气（酸素）槽不会减少
	-10	息継ぎ倍加	在水中活动时的氧气（酸素）槽减少速度加快
水の心	10	水神の加护	同时发动水流【大】无效、酸素无限和スイマ-的效果
燃鳞	10	燃鳞	小狗龙和毒怪龙幼虫不敢接近，飞虫容易接近
采配	10	奇面王の采配	奇面族的攻击力、防御力和耐力回复速度上升
号令	10	奇面王の呼び声	当奇面族潜入地中回复时，使用动作（アクション）菜单里的"かけごえ"可马上让其回复，但只限一次

回复・道具系			
系统	点数	发动技能	效果
回复量	10	体力回复量UP	回复道具效果上升
	-10	体力回复量DOWN	回复道具效果减少
回复速度	15	回复速度+2	体力槽红色部分的回复速度大幅加快
	10	回复速度+1	体力槽的红色部分的回复速度加快
	-10	回复速度-1	体力槽的红色部分的回复速度减慢
	-15	回复速度-2	体力槽的红色部分的回复速度大幅减慢
气力回复	10	スタミナ急速回复	耐力的回复速度加快
	-10	スタミナ回复迟延	耐力的回复速度减慢
广域	20	广域+2	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实时同区域的同伴获得相同效果
	10	广域+1	使用药草、回复药、解毒药、怪力の种、忍耐の种、ウチケシの实时同区域的同伴获得相同效果，但效果只有正常的一半
效果持续	10	アイテム使用强化	持续系的道具效果时间延长
	-10	アイテム使用弱化	持续系的道具效果时间缩短
高速设置	10	罠师	使用陷阱时速度加快
食事	15	早食い+2	使用道具时速度加快
	10	早食い+1	吃肉时速度加快
	-10	スロ-ライフ	吃肉时速度减慢
腹减り	15	腹减り无效	耐力的上限不会减少
	10	腹减り半减	耐力的上限的减少速度减慢
	-10	腹减り倍加【小】	耐力上限的减少速度加快
	-15	腹减り倍加【大】	耐力上限的减少速度大幅加快
食いしん坊	15	拾い食い	まんぷく+使用食用系道具时随机增加耐力上限
	10	まんぷく	增加耐力上限的道具效果上升
肉食	10	お肉大好き	吃生肉相当于熟肉的效果，吃熟肉获得短时间的强走效果
调合成功率	15	调合成功率+45%	调合成功率+45%
	10	调合成功率+20%	调合成功率+20%
	-10	调合成功率-10%	调合成功率-10%
	-15	调合成功率-20%	调合成功率-20%
调合数	10	最大数生产	调合结果数量有浮动的道具必定是最大值

采取系			
系统	点数	发动技能	效果
采取	15	采取+2	采集点的采集次数变多，效果比采取+1更高
	10	采取+1	采集点的采集次数变多
	-10	采取-1	采集点的采集次数变少
高速收集	10	高速收集	剥取、采集、捕虫、挖矿时的动作加快
きまぐれ	15	神のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ-メラン、笛等道具的损坏几率大幅减小
	10	精灵のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ-メラン、笛等道具的损坏几率减小
	-10	恶灵のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ-メラン、笛等道具的损坏几率增加
	-15	恶魔のきまぐれ	ピッケル、虫あみ、ブ-メラン、笛等道具的损坏几率大幅增加
剥ぎ取り	15	剥ぎ取り达人	剥取次数+1、剥取附加刚体效果
	10	剥ぎ取り铁人	剥取附加刚体效果
护石王	10	お守りハンタ-	挖护石时一定几率可一次挖到2个
ハチミツ	10	ハニ-ハンタ-	采取蜂蜜时一次可采到2个

其他			
系统	点数	发动技能	效果
胴系统倍加	无	胴系统倍加	胴装备的技能点数翻倍

村庄与港口关键任务一览

村庄下位关键任务

一星★
孤岛のキノコ集め
ジャギイノスの群を狩れ
美味なるキモを求めて

二星★★
水生兽ルドロスを狩れ！（紧急任务）
アオアシラを生け捕れ!
砂原のならず者の长

三星★★★
迷子の奇面族（紧急任务）
彩鸟・クルペッコの狩猎!
土砂龙・ボルボロス!
ロアルドロスを狩猎せよ!

四星★★★★
灯鱼龙・チャナガブル！（紧急任务）
雪のちウルクスス◆
青き集团、バギィ讨伐!◆
群れを统べるドスバギィ!◆
极寒の地の采掘依赖◆
海龙ラギアクルスに挑め!（紧急任务，在完成标有◆符号任务中任意两个后出现）
女王・リオレイアの狩猎

五星★★★★★
ラギアクルスを仕留めろ！（紧急任务）
最も危险な运び依赖◆
大海の王、捕获大作战!◆
迷子の奇面族（紧急任务，完成后得到第二位奇面族伙伴卡洋巴）
空の王者リオレウス！▲
冰牙龙・ベリオロス！▲
胁威！火山の铁槌！■
モガの村を救え!■（紧急任务）
最终决战・ナバルデウス!（紧急任务）

▲注：标有▲符号的任务需要玩家完成"赤甲兽ラングロトラ现る！"或"砂上のテ-ブルマナ-"，并完成纳品任务"古代のお面"后才会出现。

◆注：标有◆符号的任务并非关键任务，但必须完成其中之一来触发纳品任务"古代のお面"。

■注：标有■符号的任务需要玩家完成"空の王者リオレウス！"与"冰牙龙・ベリオロス！"，并完成纳品任务"一世一代の胜负"后才会出现。

村庄上位关键任务

六星★★★★★★
紫毒に染まる溪流（紧急任务）
ジャギィノスの群れを狩れ
水没林に笑く
溪流に舞う樱の女王

七星★★★★★★★
ガノトトス袭来！（紧急任务）
落石注意！？
雪原のスノ-ダンパ-
ビリビリするらしいです

八星★★★★★★★★
最高のお面を取り戻せ！（紧急任务）
大海の王・ラギアクルス!
火の海に栖む龙!
动くこと、山の如し!
爆碎！ブラキディオス！（完成"最高のお面を取り戻せ！"后与交易船船长对话才能触发）

九星★★★★★★★★★
月下雷鸣（紧急任务）
砂原で发生、风牙龙卷
漆黑の影
天と地の领域！◆
黑き怒りは夜阴を照らす◆
仄暗い火口の中から◆
冰の楔◆

◆注：标有◆符号的任务需要玩家完成"砂原で发生、风牙龙卷"与"漆黑の影"，并与交易船船长交谈后才会出现。

紧急任务类
双界の霸者（紧急任务）
イビルジョ-の狩猎
英雄の证明（完成所有村庄任务后出现）
煌黑龙アルバトリオン（完成"英雄の证明"后出现）

港口下位关键任务

一星★
彩鸟・クルペッコの狩猎!
土砂龙・ボルボロス!
女王・リオレイアの狩猎
灯鱼龙・チャナガブル!

二星★★
大海の王・ラギアクルス！（紧急任务）
砂原の角龙を狩れ!
砂上のテ-ブルマナ-
暗影にうごめく猛毒!
火の海に栖む龙!
空と陆の火龙を狩れ（紧急任务，完成后进入港口上位）

港口上位关键任务

三星★★★
ガノトトス袭来!
泥沼の双生儿
水没林に笑く
水没林の紫の雾

四星★★★★
刚拳爆碎！　ブラキディオス！（紧急任务）
绳张りに进入するべからず
冻れる大地の大狩猎
ベリオロスの狩猎
火山より热く！　ハンタ-魂

五星★★★★★
双界の霸者（紧急任务）
砂尘の牙、地壳の角
恐暴龙の根城
冰の楔
大空を制す、苍天の王

港口G级关键任务

六星★★★★★★
渊底の玉座（紧急任务）
樱色の雌火龙
翠色の奔流
トリックスタ-を追え!
热砂の狩竞
砂上のテ-ブルマナ-
热砂の巨斧、现る!
暗影にうごめく猛毒!
雪原のスノ-ダンパ-
疾风と电击

七星★★★★★★★
爆碎の连锁（紧急任务）
砂原の角龙を狩れ!
砂原で发生、风牙龙卷
リオレウスの狩猎
ウラガンキンの狩猎
暗中・迅速・太刀打ちの影（完成"砂原で发生、风牙龙卷"后出现）
イビルジョ-の狩猎◆
大海の王・ラギアクルス！◆
狱狼龙◆
火の海に栖む龙！◆
火山の热带地より（完成"ウラガンキンの狩猎"和"リオレウスの狩猎"后出现）

◆注：标有◆符号的任务需要玩家完成"暗中・迅速・太刀打ちの影"后才会出现。

八星★★★★★★★★
黑焰盛んにして灾异未だ止まず（紧急任务）

实用技术 研究中心

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

武器派生列表

片手剑

ハンター-ナイフ系
ハンター-ナイフ（攻98）
├ハンター-ナイフ改（攻112）
│└ハンター-カリンガ（攻126）
│ └アサシンカリンガ（攻154）
│ ├アイシクルスパイク（攻182，冰130）
│ │└アイシクルスパイク改（攻210，冰140）
│ │ └ナ-ルドボッシエ（攻238，冰150）
│ │ ├ナ-ルドボッシエ改（攻266，冰170）
│ │ │└クロスブリ-ド（攻294，冰190）
│ │ │ └グレイヴェルノ（攻322，冰210）
│ │ │ └グラスヴァルテイ（攻336，冰230）
│ │ └サ-ブルスパイク（攻294）
│ │   └サ-ブルガッシュ攻350）
│ │   └デゼルヴェント（攻364）
│ └シャドウサ-ベル（攻168，毒210）
│   └シャドウサ-ベル改（攻196，毒250）
│   └トキシックファング（攻252，毒290）
│   ├エペ＝ギギル（攻308，毒360）
│   │└邪闪エペ＝ギルタナス（攻322，毒400）
│   └ヒドウンエッジ（攻280）
│   └暗夜剑【昏冥】（攻294）
│   └无明刃【道谛】（攻308）
│   └エクリプスエッジ（攻322）
│   └七星剑【禄在】（攻336）
└ソルジヤ-ダガ-（攻126）
└コマンドダガ-（攻140）
├ハイドラナイフ（攻154）
│└ハイドラナイフ改（攻182）
│ └デッドリ-ナイフ（攻224）
│ └バウムシュニット（攻280，防+20）
│   └山刻デンドロネデス（攻350，防+30）
│   └岭刻ブルトカロデナ（攻364，防+40）
└レムナイフ（攻154，眠150）
├レムナイフ改（攻168，眠190）
│├レムオルニスナイフ（攻224，眠220）
││└ガノフィンスパイク（攻252，眠240）
││ └ハイガノススパイク（攻280，眠280）
│└ダ-ティ-バロン（攻224，毒120）
│ └ダ-ティ-ファニング（攻266，毒120）
│ └ダ-ティ-グラフ（攻322）
└ア・ジダハ-カ（攻168，麻130）
└ア・ジダハ-カ改（攻182，麻140）
├アジダル・ハ-カス（攻224，麻150）
│└アジダル・ハ-カス改（攻252，麻160）
│ └ク・ドルガン（攻294，麻170）
│ └クドラ・パルガン（攻322，麻180）
└王剑シツライ（攻238，雷250）
└王牙剑【折雷】（攻280，雷350）
├真・王牙剑【天赋】（攻322，雷420）
└狱剑リュウリン（攻336）
└狼牙剑【欲狱】（攻364）

オデッセイブレイド系
オデッセイブレイド（攻294）
└マスタ-オデッセイ（攻336）

セクトセロ系
セクトセロ（攻168）
├セクトウノ（攻182）
│└セクトセロブラン（攻210，冰170）
│ └セクトウノブラン（攻252，冰250）
│ └セクトドスブラン（攻280，冰320）
└セクトセロベルデ（攻182，麻150）
└セクトウノベルデ（攻210，麻210）
└セクトドスベルデ（攻238，麻260）

タスクギア系
タスクギア（攻168）
└フォッシルギア（攻196）
└クラニウムラス（攻252）
└マインコルカス（攻308）
└オリクロマテイア（攻350）

ボ-ンククリ系
ボ-ンククリ（攻112）
└ボ-ンククリ改（攻140）
├ボ-ントマホ-ク（攻154，火100）
│└ボ-ントマホ-ク改（攻168，火120）
│ ├ペッコチョッパ-（攻182，火150）
│ │└バ-ンエッジ（攻210，火180）
│ │ ├バ-ンエッジ改（攻238，火200）
│ │ │└イフリ-トマロウ（攻280，火230）
│ │ │ └コロナ（攻308，火260）
│ │ │ └コロナ改（攻322，火280）
│ │ │   └ゴ-ルドマロウ（攻336，火320）
│ │ │   └ゴ-ルドラディウス（攻350，火350）
│ │ └ブラッドタバルジン（攻266，毒180）
│ │ └プレイグタバルジン（攻322，毒200）
│ │   └テイジオタバルジン（攻350，毒220）
│ └ラギアソ-ド（攻182，雷150）
│ └ラギアソ-ド改（攻210，雷170）
│   └ハイラギアソ-ド（攻238，雷200）
│   └雷剑スト-ム（攻266，雷220）
│   └雷迅剑ミカヅチ（攻280，雷240）
│   └ネオラギアソ-ド（攻308，雷250）
│   └白雷剑ネオディニス（攻322，雷270）
│   └冥雷の命剑（攻336，雷280）
│   └冥剑エントラル（攻350，雷300）
└ルドロスネイル（攻154，水80）
├ロアルクロウ（攻168，水100）
│└ロアルクロウ改（攻196，水150）
│ └ロアルドスクロウ（攻224，水210）
│ └アメジストクロウ（攻252，水280）
│   └苦剑アメジストレイジ（攻294，水330）
│   └苦剑アメジストリム（攻322，水350）
└ドラグロメイス（攻196）
└ドラグロメイス改（攻210）
├ボルボスマッシュ（攻238）
│├咒魂（攻322）
││└黑咒（攻378）
││ └黑咒剑アニマ（攻420）
│└ギガスクラブ（攻266，防+10）
│ └ギガスクラブ改（攻294，防+17）
│ └ギガスクラッシュ（攻336，防+20）
│   └顽剑ギレオム（攻364，防+20）
└ディオスエッジ（攻252，爆220）
└ディオスエッジ改（攻280，爆260）
└爆碎の裂剑（攻322，爆310）
└破岩剑デストルクジオ（攻350，爆350）

フライペッコ系
フライペッコ（攻294，雷220）
└ライデンペッコ（攻308，水280）

シ-ストライカ-系
シ-ストライカ-（攻196，水100）
└デプスストライカ-（攻224，水150）
└ルインストライカ-（攻280，水200）
└ア-クストライカ-（攻322，水220）
└皇剑ア-クカリオン（攻364，水240）

チュクチュク系
チュクチュク（攻196）
└ヴォガヴォガ（攻252）
└战轮刀ジャロジャロ（攻322）

凄くさびた片手剑系
凄くさびた片手剑（攻98）
└さびた片手剑（攻98）
└封龙剑【绝一门】（攻154，龙410）
└封龙剑【怨绝一门】（攻168，龙480）
└破龙剑【邪绝一门】（攻182，龙520）

凄く风化した片手剑系
凄く风化した片手剑（攻70）
└风化した片手剑（攻70）
└祀导器【一门外】（攻196，龙600）
└祀导神器【不门外】（攻224，龙700）

峰山小太刀系
峰山小太刀（攻266，龙100）
└小太刀【砂风】（攻294，龙150）
└斩只刀【カキツバタ】（攻336，龙180）

煌黑の剑系
煌黑の剑（攻294，龙300）
└煌黑剑アルスタ（攻322，龙360）

インフェルノエッジ系
インフェルノエッジ（攻280，火450）
└其ノ刃ハ曙光ノ如シ（攻294，火500）

双剑

ツインダガ-系
ツインダガ-（攻98）
└ツインダガ-改（攻112）
├デュエルツインダガ-（攻140）
│└デュアルトマホ-ク（攻154）
│ ├デュアルトマホ-ク改（攻168）
│ │├デュアルハ-ケン（攻182）
│ ││└ハリケ-ン（攻196）
│ ││ ├ハリケ-ン改（攻252）
│ ││ │└サイクロン（攻294）
│ ││ │ └トルネ-ドトマホ-ク（攻308）
│ ││ │ └タイフ-ン（攻350）
│ ││ ├ディオスライサ-（攻266，爆170）
│ ││ │└ディオスライサ-改（攻308，爆200）
│ ││ │ └爆碎の双刃（攻336，爆230）
│ ││ │ └破岩双刃アルコバレノ（攻 364,爆 270）
│ ││ └オ-ダ-レイピア（攻238，水70）
│ ││   └オ-ダ-レイピア改（攻266，水90）
│ ││   └ホ-リ-セ-バ-（攻294，水110）
│ ││   └ギルドナイトセ－バ－（攻 322,水 130）
│ ││   └マスタ-セ-バ-（攻350，水150）
│ │└ツインチエ-ンソ-（攻196，雷70）
│ │ └ツインチエ-ンソ-改（攻210，雷90）
│ │ ├ギロチン（攻238，雷110）
│ │ │└机神双锯（攻280，雷130）
│ │ │ └机神双锯【罗刹】（攻322，雷150）
│ │ └51式武装棍棒（攻252，防20）
│ │   └扑双剑ボッカボッカ（攻280，防25）
│ │   └刚扑双剑ハプルボッカ（攻336，防30）
│ └インセクトオ-ダ-（攻168，龙50）
│ └インセクトオ-ダ-改（攻196，龙80）
│   ├インセクトリッパ-（攻238，龙100）
│   │└インセクトスライサ-（攻294，龙150）
│   │ └甲刃インセクトロ-ド（攻322，龙200）
│   └チャパラニ-ドル（攻210，麻150）
│   └チャパラニ-ドル改（攻252，麻170）
│   └痹针剑チャナパルス（攻308，麻190）
└ジャギットショテル（攻154）
└ジャギットショテル改（攻168）
├リ-デルショテル（攻182）
│└フレイムスト-ム（攻196，火200）
│ └フレイムスト-ム改（攻238，火230）
│ └サラマンダ-（攻252，火260）
│   ├ノワルイグニス（攻294，火300）
│   │└炎焰刀イグナトル（攻322，火340）
│   └双极刃ステイヒオ（攻322，冰250、火140）
│   └精灵双刃エレメンタ（攻 350,冰 360、火 150）
└ツインクルス（攻182，雷100）
└ツインクルス改（攻224，雷110）
└雷双剑ツインクルス（攻308，雷130）
└ネオツインクルス（攻336，雷150）
└白雷双剑ネオクルス（攻364，雷180）

メルクリオエッジ系
メルクリオエッジ（攻224，水120）
└ネプチュ-ンエッジ（攻308，水160）
└海王双刃オセアノス（攻364，水200）

MooBooks 杂志馆发布 ｜ www.moobooks.net

大剑

ボーンシックル系
ボーンシックル（攻112）
└ボーンシックル改（攻126）
└チーフシックル（攻154）
├ルドロスツインズ（攻168，水120）
├ルドロスツインズ改（攻182，水150）
├ドロスドロス（攻196，水200）
├ヒドゥガー（攻252）
└夜天连刃【黑翼】（攻266）
├ギリーダガー（攻294）
└旋风连刃【里黑翼】（攻308）
└エクリプスダガー（攻322，毒150）
└七星连刃【摇光】（攻350，毒180）
└王双刃ハタタカミ（攻266，雷150）
└王牙双刃【土雷】（攻294，雷220）
├真・王牙双刃【天业】（攻308，雷270）
└冥雷の对剑（攻322，雷310）
└狱双刃リュウソウ（攻294，雷200、龙300）
└狼牙双刃【雷狱】（攻 336，雷 240、龙 340）
└ガノカットラス（攻210，水230）
└ガノカットラス改（攻238，水270）
└ガノスマチェーテ（攻266，水300）
├スラスヴェルデン（攻294，水360）
└ヴァッサーヴェルデン（攻336，水420）
└战扇刃ジェードトス（攻266，眠170）
└战扇舞刃レムジェード（攻280，眠200）
└ブラッドウイング（攻182，毒160）
├ブラッドウイング改（攻196，毒200）
├ヴェノムウィング（攻252，毒250）
└邪翼刃マガマガ（攻294，毒280）
└邪翼刃ンディギギラ（攻322，毒320）
└ボルトガイスト（攻252，雷200）
└双翼刃ギギボルト（攻280，雷270）
└闪雷刃ギギガボルト（攻294，雷300）
└ツインフレイム（攻210，火120）
└ツインハイフレイム（攻238，火140）
└双剑リュウノツガイ（攻308，火160）
└ゲキリュウノツガイ（攻336，火200）
└コウリュウノツガイ（攻364，火230）
└スノウツインズ（攻168，冰120）
├スノウツインズ改（攻182，冰140）
└スノウジェミニ（攻210，冰160）
└ニヴルブリザード（攻266，冰180）
└ニヴルブリザード改（攻294，冰200）
├冻刻みブリザレイド（攻322，冰220）
└暴风刃クロウエンティ（攻350）
└乱裂きヴィジエレイド（攻378）
└ブロス（攻252）
└ブロス改（攻308）
└ブロス＝マス（攻336）
└ブロス＝クロス（攻406）
└ブロス＝ケイオス（攻434）

愤怒の双刃系
愤怒の双刃（攻266，龙100）
└ラースプレデター（攻322，龙140）
└ネロ＝ラース（攻364，龙160）

インフェルノーヴァ系
インフェルノーヴァ（攻252，火400）
└咎赦ス火天ノ两掌（攻280，火450）

食いしん坊セット系
食いしん坊セット（攻140）
└シエロツール（攻168）
└双剑ニールイタメール（攻224，防13）
└匠双剑ヤークアゲール（攻280，防18）

奇面案山子系
奇面案山子（攻168，麻200）
└奇面案山子【朋友】（攻182，麻220）
└奇面案山子【相棒】（攻196，麻250）

太古の块系
凄く风化した双剑（攻98）
└风化した双剑（攻98）
└封龙剑【超绝一门】（攻168，龙420）
└封龙剑【真绝一门】（攻182，龙480）

海贼Jエッジ系
海贼Jエッジ（攻224）
└大海贼Jエッジ（攻308）

アイアンソード系
アイアンソード（攻336）
└アイアンソード改（攻384）
└バスターソード（攻432）
├バスターソード改（攻528）
└バスターブレイド（攻624）
├ブレイズブレイド（攻624，防+12）
├ブレイズブレイド改（攻768，防+16）
├アッパーブレイズ（攻1056）
└マスターブレイズ（攻1200）
└クロームレイザー（攻1008）
└クロームデスレイザー（攻1152）
└ブラスウォル（攻912，防+20）
├グレンウォル（攻1104，防+25）
└クラッグクリフ（攻1296，防+31）
└断崖剑ゴライアス（攻1440，防+35）
└ヒドゥンブレイズ（攻864）
└暗夜剑【宵暗】（攻1008）
└无明大剑【苦谛】（攻1104）
└41式对飞龙大剑（攻672，水200，防+5）
└レマルゴルダート（攻768，水280，防+10）
└レマルゴルゴーン（攻 1056，水 400，防 +15）
└荒くれの大剑（攻528）
├族长の大剑（攻576）
├族长の大剑【我王】（攻912）
└ラギアブレイド（攻624，雷80）
└ラギアブレイド改（攻720，雷130）
└ハイラギアブレイド（攻768，雷170）
├雷剑ラギアクルス（攻864，雷210）
└雷迅剑ラギアクルス（攻 960，雷 250）
└ネオラギアブレイド（攻 1104，雷 310）
└雷皎剑ラギアクルス（攻 1248，雷 400）
└王大剑フウライ（攻768，雷250）
└王牙大剑【黑雷】（攻864，雷300）
└真・王牙大剑【一天】（攻 960，雷 400）
├ガオウ・ガルバルク（攻 1008，雷 570）
└冥雷の大剑（攻 1104，雷 630）
└冥大剑エンフアルクス（攻 1152，雷 700）
└狱大剑リュウカク（攻 1104，龙 400）
└狼牙大剑【边狱】（攻 1248，龙 480）
└ドラグロソード（攻576）
└ドラグロブレイド（攻672）
├ボルボプレッシャー（攻816）
└アウロラルブレイド（攻960，冰350）
└ノーザンライト（攻960，冰450）
└ノーザンクロス（攻1152，冰520）
└ヴァイキングホーン（攻768，冰250）
└海王剑アンカリウス（攻1008，冰450）
└海帝剑エクスカリウス（攻 1152，冰 580）

アメジストブレイド系
アメジストブレイド（攻960，毒440）
└苦毒大剑アメジスト（攻1104，毒580）

ヴォルガベル系
ヴォルガベル（攻624）
└ヴォルガベル改（攻672）
└ヴォルガッシュ（攻768）
└ヴォルガンツアー（攻816）
└ヴォルガヴアーチ（攻1008）
└ヴォルガンヒッツエ（攻1152）

レイトウマグロ系
レイトウマグロ（攻672，冰380）
└レイトウ本マグロ（攻816，冰580）
└瞬间レイトウ本マグロ（攻912，冰730）

リュウノコシカケ系
リュウノコシカケ（攻576，毒400）
└毒断マッシュローグ（攻720，毒600）
└大毒断マッシュロード（攻912，毒990）

风化した块系
凄く风化した大剑（攻480）
└风化した大剑（攻528）
└エピタフプレート（攻960，龙550）
└エピタフイディオン（攻1152，龙700）

ボーンブレイド系
ボーンブレイド（攻384）
└ボーンブレイド改（攻432）
├アギト（攻528）
└オオアギト（攻576）
├レッドウィング（攻720，火160）
├炎剑リオレウス（攻768，火220）
└焰剑リオレウス（攻864，火280）
└ブルーウイング（攻1008，火340）
└煌剑リオレウス（攻1104，火400）
└辉剑リオレウス（攻1248，火520）
└ディオスブレイド（攻912，爆200）
└ディオスブレイド改（攻1008，爆250）
└爆碎の大剑（攻1152，爆400）
└破岩大剑ディオホコリ（攻1248，爆480）
├ヴァルキリーブレイド（攻672，毒100）
├ジークリンデ（攻720，毒120）
└ハイジークリンデ（攻768，毒160）
└ティタルニア（攻864，毒200）
└ブラッシュデイム（攻960，毒240）
└アールヴリード（攻1056，毒300）
└ブリュンヒルデ（攻1200，毒380）
└ジークムント（攻768）
├ハイジークムント（攻864）
└レッドノート（攻1152）
└オベリオン（攻1008，毒100）
└ペイルカイザー（攻1200，毒320）
├ゴーレムブレイド（攻720）
└刚剑タ-ロス（攻864）
└刚断剑タルタロス（攻1344）
└リュウノアギト（攻720，防+10）
└クオーラルホーン（攻864，防+12）
└クオーラルホーン改（攻960，防+15）
└ダブルブロスソード（攻1152，防+18）
└角龙剑ターリアラート（攻1392，防+21）
└角王剑アーティラート（攻1488，防+24）
└ドロスボーンソード（攻528）
└カタラクトソード（攻624 水100）
└カタラクトブレイド（攻672，水130）
├アイシクルファング（攻768，冰170）
└アイシクルファング改（攻912，冰210）
├グラシュバリエ（攻1152，冰250）
└ゲイルスパイン（攻960）
└暴砂剑シムンシアル（攻1104）
└暴风砂剑シムンサール（攻1152）
└フィンブレイド（攻816，水240）
└水剑ガノトトス（攻864，水300）
├水刃剑ガノトトス（攻1248，水450）
└苍剑ガノトトス（攻912，眠300）
└苍刃剑ガノトトス（攻960，眠380）

ベルセルクソード系
ベルセルクソード（攻1152）
└アングイッシュ（攻1248）
└ネロ＝アングイッシュ（攻1392）

エクリプスブレイズ系
エクリプスブレイズ（攻1056，毒220）
└七星大剑【巨门】（攻1056，毒280）

インフェルノブレイド系
インフェルノブレイド（攻1008，火600）
└死神モ灭スル热キ剑（攻1056，火720）

さびた块系
凄くさびた大剑（攻480）
└さびた大剑（攻480）
└エンシェントプレート（攻720，龙220）
└エルダーモニュメント（攻816，龙300）
└エターナルグリフ（攻864，龙340）

煌黑の大剑系
煌黑の大剑（攻864，龙300）
└煌黑大剑アルレボ（攻1056，龙450）

ホウマノツルギ系
ホウマノツルギ（攻672，防+8，雷600）
└テンマノツルギ（攻1008，防+10，雷780）

真・轰断剑系
真・轰断剑（攻1008）

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

太刀

铁刀系
铁刀（攻264）
├铁刀【禊】（攻330）
│├铁刀【神乐】（攻363）
││├チェーンブレイド（攻396，雷100）
│││├ランパラルム（攻528，雷120）
│││├刀锯【雷斩】（攻759，雷150）
│││└王刀ライキリ（攻627，雷150）
│││　├王牙刀【伏雷】（攻660，雷180）
│││　└真・王牙刀【天威】（攻759，雷230）
│││　　│├冥雷の宝刀（攻792，雷260）
│││　　│└冥刀エンクリシス（攻585，雷300）
│││　　└狼牙刀【恶狱】（攻825，龙300）
││└冻刃（攻462，冰140）
││　└冻刃【冰华】（攻561，冰170）
││　　├六花垂冰丸（攻693，冰200）
││　　│└冰刃【雪月花】（攻792，冰300）
││　　└ヒドゥンサーベル（攻594）
││　　　└ヒドゥンサーベル改（攻627）
││　　　　└夜刀【月影】（攻660）
││　　　　　│├ギリーサーベル（攻825）
││　　　　　│└疾风刀【里月影】（攻858）
││　　　　　└エクリプスサーベル（攻693）
││　　　　　　└七星刀【天枢】（攻726）
│└フロギィソード（攻396，毒200）
│　├ポイズンヘケト（攻561，毒240）
│　│└ポイズンディキラ（攻693，毒320）
│　└雷刀ジンライ（攻429，雷120）
│　　├雷刀ジンライ改（攻495，雷140）
│　　│└神雷斩破刀（攻627，雷160）
│　　│　└天雷斩破刀（攻726，雷180）
│　　│　　└天雷斩破刀・真打（攻825，雷220）
│　　└ガノスラッシャー（攻528，水170）
│　　　└ガノスラッシャー改（攻594，水220）
│　　　　└ヴェルデスラッシュ（攻693，水260）
│　　　　　└ヴェルデスラッシュ改（攻759，水300）
│　　　　　　└翠龙刀ヴェルガリオン（攻792，水360）
└青熊剃（攻330）
├青熊剃改（攻396）
│├青熊长笔【留跳】（攻528）
│└断牙太刀（攻627，龙50，防+8）
│　└断牙太刀【一太刀】（攻693，龙60，防+12）
│　　└刚旋断牙刀【一断】（攻858，龙120，防+18）
└ドラウンポール（攻396，水100，防+6）
└ボアバルディッシュ（攻462，水140，防+8）
├ヴァッサーファロス（攻726，水240，防+12）
└ドループグレイブ（攻561，毒280）
└デブリテイトグレイブ（攻660，毒320）
└アステニアグレイブ（攻759，毒450）

ウインドイーター系
ウインドイーター（攻759）
└ソニックイーター（攻528）
└ゼファー（攻693）

タチウオノタチ系
タチウオノタチ（攻462，水400）
└鲜刀ハクナギ（攻561，水480）
└特鲜太刀ウオノカミ（攻627，水540）

南蛮刀系
南蛮刀（攻528，水100）
└南蛮刀【鲛斩】（攻660，水140）
└业物・九十九牙丸（攻726，水180）

インフェルノソード系
インフェルノソード（攻627，火400）
└炼狱ヲ裁断ス切ッ先（攻693，火500）

铁碎牙系
铁碎牙（攻495）
└铁碎牙D（攻660）

クルーエルペイン系
クルーエルペイン（攻660）
└カラミティペイン（攻792）
└ネロ＝カラミティ（攻891）

漆黑の爪系
漆黑の爪（攻660，龙290）
└漆黑爪【终焉】（攻726，龙330）

骨刀系
骨刀【犬牙】（攻297）
└骨刀【豺牙】（攻363）
└骨刀【狛牙】（攻396）
├骨刀アナンタ（攻429，麻120）
│├骨刀アナンタ改（攻462，麻140）
││├骨缚刀【カゲヌイ】（攻561，麻160）
││├魂缚棍【シラヌイ】（攻660，麻180）
│││└魂缚棍【アガタマ】（攻759，麻210）
││└ディアパゾン（攻660，防+15）
││　└ディアパゾン改（攻726，防+20）
│└飞龙刀【双火】（攻462，火120）
│　├飞龙刀【双炎】（攻660，火200）
│　│└飞龙刀【双红莲】（攻726，火280）
│　│　├飞龙刀【银】（攻759，火300）
│　│　│└飞龙刀【椿】（攻825，火320）
│　│　└飞龙刀【焰二重】（攻792，火100）
│　│　　└飞龙刀【八重樱】（攻858，火120）
│　└山刈镰（攻495）
│　　└山刈大镰（攻627）
│　　　└山剃ワイルドハイト（攻726）
│　　　　└陆剃グランドフォール（攻825）
│　　　　　└大陆剃カタストロフ（攻924）
└ブラッドクロス（攻462，毒80）
├ブラッドクロス改（攻528，毒100）
│└毒刀カンタレラ（攻627，毒130）
│　├ヴァンパイアエッジ（攻759，毒150）
│　│└吸血剑カーミラ（攻792，毒240）
│　└クリムゾンクロス（攻660，雷50）
│　　└ロストエデン（攻726，雷70）
│　　　└バニッシュブラッド（攻759，雷100）
│　　　　└ギルティーロウ（攻792，雷130）
└フレイムダンサ（攻495，火120）
└ヘルフレイムダンサー（攻627，火150）
├フラムプリンシパル（攻759，火200）
└スノウセイレーン（攻693，冰120）
└ヘルセイレーン（攻726，冰280）
└グラスディーヴァ（攻759，冰330）

ライトニングワークス系
ライトニングワークス（攻627，雷350）

ディオスソード系
ディオスソード（攻561，爆140）
└ディオスソード改（攻693，爆180）
└爆碎の大刀（攻792，爆240）
└破岩刀ホムラ（攻858，爆280）

锤子

凄くさびた锤系
凄くさびた锤（攻520）
└さびた锤（攻520）
└ブレス・コア（攻728，龙280）
└ラヴァ・コア（攻832，龙310）
└クレスト・コア（攻936，龙330）

风化した锤系
凄く风化した锤（攻572）
└风化した锤（攻572）
└バルセイト・コア（攻1040，龙300）
└バルメテオ・コア（攻1248，龙350）

混沌の锤系
混沌の锤（攻1144）
└カオスラッシュ（攻1248）
└ネロ＝カオス（攻1404）

煌黑の坚锤系
煌黑の坚锤（攻988，龙400）
└煌黑坚锤アルメタ（攻1092，龙450）

ガイアスプ系
ガイアスプ（攻624）
└ガイアルク（攻728）
└グレートガイアルク（攻884）
└ノルド＝ガイアルク（攻1144）
└ガイア＝オリジオン（攻1300）

ボルトマルク系
ボルトマルク（攻1196）

アイアンハンマー系
アイアンハンマー（攻364）
└アイアンハンマー改（攻416）
├ウォーハンマー（攻520）
│└ウォーハンマー改（攻572）
│　├ウォーメイス（攻676）
│　│├アイアンストライク（攻780）
│　││└アイアンストライク改（攻832）
│　││　├アイアンインパクト（攻936）
│　││　│└アンヴィルハンマー（攻1092）
│　││　│　└激锤オンスロート（攻1352）
│　││　└ガンハンマー（攻884 火100）
│　││　　└デッドリボルバー（攻1040，火130）
│　││　　　└バーストリボルバー（攻1300，火180）
│　│├ガノヘッド（攻832，水210）
│　││├ガノヘッド改（攻884，水250）
│　│││└ガノブレイカー（攻1040，水350）
│　│││　└御头ガノヴェルデ（攻1092，水480）
│　│││　　└翠水帅ロンペレガーノ（攻1196，水580）
│　││└仙石槌【响】（攻988，水180）
│　││　└仙石槌【崩】（攻1040，水210）
│　││　　└峰山槌モーラン（攻1248，水350）
│　│└バインドバウンド（攻676，麻150）
│　│　└甲槌ゴグマ（攻780，麻200）
│　│　　└甲槌ゴグマダグマ（攻1144，麻220）
│　├ボルテックハンマー（攻676，雷100）
│　│└ボルテックハンマー改（攻780，雷140）
│　│　└ハイボルテック（攻884，雷180）
│　│　　└雷槌ボルテクス（攻988，雷200）
│　│　　　└雷迅槌ボルテクス（攻1040，雷230）
│　│　　　　└ラギオ・ボルテガ（攻1196，雷280）
│　│　　　　　└雷击锤ラギオボルガ（攻1300，雷320）
│　└フローズンコア（攻676，冰150）
│　　└コキュートス（攻832，冰210）
│　　　└冰铁ハバク（攻1144，冰400）
└フリントボウク（攻572，火80）
├フリントベッコ（攻728，火140）
│└ペッコニッション（攻1144，火240）
├エレキトリコック（攻832，雷220）
│└デンコウペッカ（攻988，雷300）
│　└电光槌ライペッカ（攻1092，雷380）
├レッドビート（攻728，火120）
│└レッドビート改（攻780，火160）
│　├火龙碎フラカン（攻936，火200）
│　│└苍火锤フラカン（攻1092，火220）
│　│　└リオ＝マルステッド（攻1196，火240）
│　│　　└苍炎锤リオフロギオ（攻1248，火260）
│　│　　　└星碎きプロメテオル（攻1352，火300）
│　│　　　　└星灭のスヴァログ（攻1404，火320）
│　└ディオステイル（攻936，爆200）
│　　└ディオステイル改（攻1092，爆240）
│　　　└爆碎の破锤（攻1248，爆300）
│　　　　└破岩锤ノヴァジオ（攻1352，爆340）
└ナアムバド（攻624，麻140）
└パラコラアラ（攻676，麻170）
└アルアロタス（攻728，麻200）
├パラ・ホワユン（攻728，麻220）
│└パラ・フィオーレ（攻936，麻260）
│　└パラ・ファンタスティ（攻988，麻300）
└王槌カミナリ（攻884，雷240）
└王牙槌【大雷】（攻1040，雷280）
└真・王牙槌【破天】（攻1196，雷350）
├狱锤リュウガク（攻1248，龙230）
│└狼牙槌【贪狱】（攻1352，龙280）
└冥雷の战锤（攻1248，雷400）
└冥槌エングレイニル（攻1300，雷460）

ロブスタンプ系
ロブスタンプ（攻780，眠200）
└キングロブスタンプ（攻884，眠250）
└ロイヤルロブスタンプ（攻1040，眠280）

ロブスタンプ系
ロブスタンプ（攻780，眠200）
└キングロブスタンプ（攻884，眠250）
└ロイヤルロブスタンプ（攻1040，眠280）

インフェルノコア系
インフェルノコア（攻1092，龙500）
└始祖ノ炎ヲ抱キシ花（攻1144，龙600）

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

ボーンハンマー系
ボーンハンマー（攻416）
┗ボーンハンマー改（攻468）
┣ロックボーン（攻572）
┃┗ロックボーン改（攻624）
┃ ┗ユピテルグローブ（攻780）
┃ ┗刚槌ドボルベルク（攻884）
┃   ┣大刚槌ドボルガン（攻1092，防+5）
┃   ┃┗大刚槌ドボルガン改（攻1248，防+10）
┃   ┃ ┗大刚槌ドボルケンド（攻1404，防+15）
┃   ┗ヒドゥンブレイカー（攻936）
┃   ┗ヒドゥンブレイカー改（攻988）
┃   ┗暗夜槌【常暗】（攻1144）
┃   ┗ギリーブレイカー（攻1196）
┃   ┗暴风槌【里常暗】（攻1248）
┣ドロスボーンメイス（攻520）
┃┣ドロスボーンスレッジ（攻572）
┃┃┗ドロスボアハンマー（攻624，水120）
┃┃ ┗水槌ヴォジャノーイ（攻676，水150）
┃┃ ┣ローレライ（攻988，水430）
┃┃ ┗妖槌ヴェノロア（攻728，毒250）
┃┃   ┗妖槌ヴェノレット（攻988，毒350）
┃┃   ┗妖毒槌ヴェノロアブル（攻1248，毒460）
┃┗ドラグロハンマー（攻728，防+8）
┃ ┗ドラグロハンマー改（攻832，防+10）
┃ ┣ボルボスクラム（攻884，防+15）
┃ ┃┣ボルマルテロ（攻1040，防+18）
┃ ┃┃┗击锤バンプ＝ボルボ（攻1248，防+22）
┃ ┃┃ ┗大击锤ボルボダンガー（攻1456，防+25）
┃ ┃┗アイスクラッシャー（攻936，冰120）
┃ ┃ ┗アイスクラム（攻1040，冰150）
┃ ┃ ┗冰锤アイスボルグ（攻1196，冰200）
┃ ┃   ┗冰碎锤ボルクレボス（攻1404，冰220）
┃ ┗ブラスナックル（攻936，防+12）
┃   ┣震锤ギガス（攻1248，防+20）
┃   ┃┗震击锤グロンド・ギガ（攻1508，防+25）
┃   ┗メルトナックル（攻1196，火150，防+15）
┃   ┗爆锤ジャイガン（攻1352，火200，防+17）
┃   ┗爆炎锤ドジャイガン（攻 1508,火 250,防 +20）
┗ブルハンマー（攻676）
┗ブルヘッドハンマー（攻728）
┗ブルタスクハンマー（攻832）

狩猎笛

メタルバグパイプ系
メタルバグパイプ（攻414，防8，音色：青赤白）
┗メタルバグパイプ改（攻460，防8，音色：青赤白）
┣グレートバグパイプ（攻506，防10，音色：青赤白）
┃┗ヘヴィバグパイプ（攻690，防10，音色：青赤白）
┃ ┗ヘヴィバグパイプ改(攻 782,防 +12,音色 :青赤白）
┃ ┗フォルティッシモ(攻 828,防 +15,音色 :青赤白）
┃   ┣リンフォルツアンド(攻 1012,防 +15,音色 :青赤紫）
┃   ┗王琴トドロキ（攻828，雷200，音色：青赤白）
┃   ┣王牙琴【鸣雷】(攻 874,雷 240,音色 :青赤白）
┃   ┃┗狱琴リュウセイ(攻 1058,龙 280,音色 :橙赤紫）
┃   ┃ ┗狼牙琴【异狱】攻 1150,龙 320,音色 :橙赤紫）
┃   ┗ヒドゥントーン（攻920，音色：青赤白）
┃   ┗夜笛【逢魔】（攻966，音色：青赤紫）
┃   ┗エクリプストーン(攻 1058,音色 :橙绿紫）
┣土砂笙【战ノ音】（攻552，音色：绿赤白）
┃┗土砂笙【兽ノ音】（攻690，音色：绿赤白）
┃ ┣土砂笙【严ノ音】（攻920，音色：绿赤白）
┃ ┃┗岩石笙【越ノ音】（攻1104，音色：绿赤紫）
┃ ┃ ┗岩石笙【驱ノ音】（攻1242，音色：绿赤紫）
┃ ┣アイスキュリン（攻782，冰100，音色：绿赤白）
┃ ┃┗アイスエイジ（攻874，冰160，音色：绿赤白）
┃ ┃ ┗フロストガリバー(攻 1058,冰 200,音色 :黄赤紫）
┃ ┃ ┗ジェネラルフロスト(攻 1196,冰 240,音色 :黄赤紫）
┃ ┗アグナディオン（攻828，火190，音色：黄赤白）
┃ ┗フレイムエリオーネ(攻 920,火 260,音色 :黄赤白）
┃   ┗フィアロ・グリーナ(攻 1104,火 350,音色 :黄赤紫）
┗トランペッコ（攻460，火200，音色：空绿白）
┗トランクルペッコ（攻552，火300，音色：空绿白）
┣トロペクルーパー（攻736，火360，音色：空绿白）
┃┗マニフィコトロンパ(攻 920,火 420,音色 :空绿紫）
┃ ┗イントロペリアル(攻 1012,火 480,音色 :空绿紫）
┗63式军乐口风琴 （攻 736,水 180,防 +10,音色 :空绿白）
┗ハプルニクス(攻 874,水 220,防 +15,音色 :空绿白）
┗军奏ハプルハモニカ(攻 1058,水 300,防 +20,音色 :空绿紫）

ボーンホルン系
ボーンホルン（攻368，音色：黄青白）
┣ボーンホルン改（攻414，音色：黄青白）
┃┗ハンターズホルン（攻506，音色：黄青白）
┃ ┗ハンターズホルン改（攻644，音色：黄青白）
┃ ┗ウネリシエルン（攻690，音色：黄青白）
┃   ┗ウェルテクスシエルン（攻782，音色：黄青白）
┃   ┗クライゼルシュルネ（攻1012，音色：黄青紫）
┗ドラグマ【壹式】（攻552，音色：黄赤白）
┣ドラグマ【贰式】（攻598，音色：黄赤白）
┃┣ドラグマ【叁式】（攻874，音色：黄赤白）
┃┣グィロスト（攻644，冰150，音色：空赤白）
┃┃┗グィロティスカ（攻828，冰220，音色：空赤白）
┃┃ ┗グィロ＝フリギドゥス(攻 1058,冰 340,音色 :空赤紫）
┃┗ブラスゲニア（攻690，防+15，音色：空赤白）
┃ ┗ギガスゲニア（攻874，防+20，音色：空赤白）
┃ ┗巨笛ギガスゲニア(攻 1196,防 +25,音色 :空赤紫）
┗ドロスヴォイス（攻506，水120，音色：绿青白）
┣ドロスヴォイス改（攻644，水150，音色：绿青白）
┃┗ロア＝ルドラ（攻920，水220，音色：绿青白）
┗クロノヒツギ（攻506，毒260，音色：绿青白）
┗カゲノヒツギ（攻644，毒320，音色：绿青白）
┣ヤミノヒツギ（攻1012，毒420，音色：绿青紫）
┗ブラッドコフィン(攻 828,麻 200,音色 :绿青白）
┗ブラッドスクリーム(攻 874,麻 240,音色 :绿青紫）
┗ブラッドデスクライ(攻 966,麻 280,音色 :绿青紫）

セロヴィセロ系
セロヴィセロ（攻414，音色：黄绿白）
┣セロヴィウノ（攻460，音色：黄绿白）
┃┣セロヴィセロブラン（攻552，冰250，音色：黄绿白）
┃┃┗セロヴィウノブラン（攻736，冰300，音色：黄绿白）
┃┃ ┗セロヴィドスブラン(攻 920,冰 380,音色 :黄绿紫）
┃┗セロヴィセロジョーヌ（攻460，雷300，音色：黄绿白）
┃ ┗セロヴィウノジョーヌ（攻552，雷460，音色：黄绿白）
┃ ┗セロヴィドスジョーヌ(攻 966,雷 480,音色 :黄绿紫）
┗セロヴィセロベルデ（攻414，麻250，音色：黄绿白）
┗セロヴィウノベルデ（攻506，麻300，音色：黄绿白）
┗セロヴィドスベルデ（攻690，麻340，音色：黄绿白）
┗セロヴィトレスベルテ(攻 828,麻 380,音色 :黄绿紫）

ヴァルキリコーダー系
ヴァルキリコーダー（攻552，火150，音色：黄青白）
┗ヴァルキリコーダー改（攻690，火180，音色：黄青白）
┗クイーンリコーダー（攻782，火210，音色：黄青白）
┗サクラノリコーダー（攻1020，火240，音色：黄青紫）
┗サクラノリコーダー改(攻 1104,火 270,音色 :黄青紫）
┗ゴルトリコーダー(攻 1150,火 300,音色 :黄青紫）
┗ルナーリコーダー(攻 1196,火 330,音色 :橙空紫）

ラギアホーン系
ラギアホーン（攻644，雷120，音色：空青白）
┗ラギアホーン改（攻782，雷200，音色：空青白）
┗雷笛ヴォルトホーン（攻874，雷240，音色：空青白）
┗冥雷の魔笛（攻1150，雷280，音色：橙青紫）
┗冥笛エンフォーラル(攻 1196,雷 320,音色 :橙青紫）

マギアチャーム系
マギアチャーム（攻552，龙360，音色：黄空白）
┗マギアチャーム＝ベル（攻644，龙560，音色：黄空白）
┗マギアリア＝ロッド（攻828，龙600，音色：黄空紫）

ドヴォンヴァ系
ドヴォンヴァ（攻1012，防15，火100，音色：空青白）
┗ドズルヴォンヴァ(攻 1196,火 130,防 +18,音色 :空青紫）
┗メルトヴォンヴァ(攻 1288,火 150,防 +20,音色 :空青紫）

ディオスベル系
ディオスベル（攻874，爆250，音色：黄空白）
┗ディオスベル改(攻 920,爆 300,音色 :黄空白）
┗爆碎の坏铃(攻 1150,爆 320,音色 :橙绿紫）
┗破岩铃イエログラフ(攻 1242,爆 350,音色 :橙绿紫）

凄く风化した狩猎笛系
凄く风化した狩猎笛（攻506，音色：空赤紫）
┗风化した狩猎笛(攻 506,音色 :空赤紫）
┗アヴニルオルゲール(攻 920,龙 300,防 +10,音色 :橙绿紫）
┗エターナルオルゲール(攻 1058,龙 380,防 +15,音色 :橙绿紫）

インフェルノスケール系
インフェルノスケール（攻920，火500，音色：橙黄紫）
┗燃ユル终焉ヲ讴ウ翼(攻 966,火 600,音色 :橙黄紫）

ブリッツワークス系
ブリッツワークス（攻598，雷500，音色：赤绿白）
┗ギガブリッツワークス（攻828，雷640，音色：赤绿紫）

长枪

アイアンランス系
アイアンランス（攻161）
┗アイアンランス改（攻184）
┗セインランス（攻253）
┣セインランス改（攻276）
┃┗ナイトランス（攻299）
┃ ┗ランパート（攻322，防+10）
┃ ┗ランパート改（攻322，防+15）
┃   ┗バベル（攻391，防+20）
┃   ┗エルダーバベル（攻483，防+28）
┃   ┗ロストバベル（攻552，防+34）
┣ドリルランス（攻276，雷100）
┃┣メガドリルランス（攻414，雷120）
┃┃┗ギガドリルランス（攻552，雷140）
┃┣レッドテイル（攻322，火180）
┃┃┗ヘルファイア（攻368，火200）
┃┃ ┗プロミネンスピラー（攻437，火220）
┃┃ ┣レッドプロミネンス（攻529，火300）
┃┃ ┃┗シルバープロミネンス（攻552，火380）
┃┃ ┃ ┗ソル＝プロミネンス（攻575，火420）
┃┃ ┗ブルーテイル（攻483，火150）
┃┃   ┗ブループロミネンス（攻575，火200）
┃┃   ┗プロミネンスソウル（攻621，火250）
┃┗トゥースランス（攻299，冰160）
┃ ┗トゥースランス改（攻391，冰220）
┃ ┗セイバートゥース（攻437，冰270）
┃   ┗シエラシトルラータ（攻506，冰400）
┃   ┗シエラヴァイタリカ（攻529，冰470）
┗アズールクレスト（攻276，眠100）
┣アズールクレスト改（攻322，眠150）
┃┗グレイトアズール（攻368，眠250）
┃ ┗パンデラアズール（攻437，眠300）
┣アクアンスピア（攻368，水230）
┃┗アクアンスピア改（攻391，水260）
┃ ┗ストリームスピア（攻437，水300）
┃ ┣エメラルドスピア（攻529，水340）
┃ ┃┗海流枪エスメラルダ（攻575，水380）
┃ ┗シープソングスピア（攻460，眠180）
┃   ┗レクイエムビア（攻506，眠230）
┣クルスランス（攻299，雷120）
┃┣クルスランス改（攻345，雷150）
┃┃┗ハイクルスランス（攻368，雷180）
┃┃ ┗雷枪ドーリス（攻437，雷200）
┃┃ ┗アムピトリィテ（攻483，雷230）
┃┃   ┗ネオクルスランス（攻529，雷250）
┃┃   ┗白雷枪ガイオス（攻598，雷280）
┃┃   ┗冥雷の武枪（攻552，雷350）
┃┃   ┗冥枪エンテルトリア（攻575，雷420）
┃┗ベルクスピア（攻322，防+14）
┃ ┗ベルクスピア改（攻368，防+16）
┃ ┗山冲ハルムベルク（攻460，防+20）
┃   ┗ギガベルクコルン（攻552，防+25）
┃   ┗山块冲ベルグランデ（攻621，防+31）
┗シャドウジャベリン（攻299，毒200）
┗シャドウジャベリン改（攻368，毒240）
┗トキシックジャベリン（攻414，毒290）
┣毒枪アイゼルネブラ（攻483，毒440）
┃┗邪枪ルーンネブラ（攻506，毒520）
┗ヒドゥンスティンガー（攻437）
┗暗夜枪【黑雨】（攻437）

ブルークレーター系
ブルークレーター（攻276）
┗スマルトクレーター（攻299）
┗ドゥームクラウン（攻391）
┗エテルノクラウン（攻506）
┗イディオクラウン（攻552）

悲哀の重枪系
悲哀の重枪（攻506）
┗アトロシスタワー（攻575）
┗ネロ＝アトロシス（攻667）

煌黑の锐枪系
煌黑の锐枪（攻529，龙200）
┗煌黑枪アルトラス（攻552，龙300）

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

ボーンランス系
ボーンランス（攻184）
└ボーンランス改（攻207）
├ロングホーン（攻230）
│└ロングホーン改（攻253）
│ ├ロングタスク（攻276）
│ │└クルハスター（攻299）
│ │ └リノハスター（攻345）
│ │ └ブロスホーン（攻437）
│ │   └角枪ディアブロス（攻506）
│ │   ├角王枪グレオスホーン（攻667）
│ │   └ブラックテンペスト（攻529）
│ │   └ブラックテンペスト改（攻598）
│ │   └レイジングテンペスト（攻644）
│ ├チャク・ムルカ（攻274，麻130）
│ │└チャク・ムルカ改（攻299，麻150）
│ │ └チャルク・ムラーカ（攻345，麻180）
│ │ └チャルルク・ボスカ（攻414，麻240）
│ │   └チャルルク・アドク（攻460，麻300）
│ └ラギットランス（攻299）
│ └ラギットランス改（攻368）
│   ├削枪ボルボロス（攻414）
│   │├王枪テンライ（攻460，雷150）
│   ││└王牙枪【若雷】（攻506，雷200）
│   ││ ├真・王牙枪【天冲】（攻598，雷260）
│   ││ └狱枪リュウビ（攻506，龙250）
│   ││ └狼牙枪【怒狱】（攻598，龙280）
│   │└クラッシュランス（攻529，冰180）
│   │ └冰枪ボルデンジョルト（攻575，冰200）
│   │ └冰碎枪アークルチカ（攻598，冰230）
│   └スパイラルヒート（攻391，火200）
│   ├炎枪アグナコトル（攻460，火290）
│   └スパイラルアクア（攻460，水150）
│   └水枪アクアコトル（攻483，水180）
│   └大瀑枪アクアヴァルナ（攻529，水210）
├ドロスボーンスピア（攻230）
│└スパイラルランス（攻253，水110）
│ └スパイラルランス改（攻276，水180）
│ └スパイラルボア（攻276，水200）
│   ├ナバルホーン（攻345，水240）
│   │└グレイトナバルホーン（攻437，水330）
│   │ └ディープクレーロス（攻483，水420）
│   │ └海王锋ナバルエクス（攻506，水520）
│   └ベレーナサイル（攻345，毒150）
│   └ベルナルファード（攻391，毒200）
│   └ベルナルファード改（攻437，毒200）
└ワイルドボーランス（攻276）
└ワイルドボーランス改（攻299）
└猛枪ドスファンゴ（攻345）
└ディオスティンガー（攻414，爆200）
└ディオスティンガー改（攻506，爆270）
└爆碎の豪枪（攻575，爆320）
└破岩枪ブラキディオス（攻598，爆370）

インフェルノピラー系
インフェルノピラー（攻460，火500）
└涡巻ク红莲ノ矛盾（攻483，火620）

パラッシュニードル系
パラッシュニードル（攻207，麻140）
└パラッシュニードル改（攻276，麻270）
└マイティパラッシュ（攻368，麻320）

シャークプリンス系
シャークプリンス（攻253，水400）
└シャークキング（攻391，水500）
└シャークカイザー（攻414，水600）

さびた块
凄くさびた枪（攻230）
└さびた枪（攻253）
└アンドレイヤー（攻345，龙190）
└ハイアンドレイヤー（攻391，龙210）
└ネオアンドレイヤー（攻437，龙250）

太古の块
凄く风化した枪（攻230）
└风化した枪（攻253）
└マテンロウ（攻483，龙240）
└スカイスクレイパー（攻552，龙320）

ブレインフォックス系
ブレインフォックス（攻345，火210）
└特捜队专用枪【百狐】（攻437，火250）

铳枪

アイアンガンランス系
アイアンガンランス(攻 161,炮击 :通常 1)
└アイアンガンランス改(攻 230,炮击 :通常 1)
├ウルクスキー(攻 253,冰 180,炮击 :扩散 1)
│├ウルクスレイ(攻 345,冰 260,炮击 :扩散 3)
││└ウルクスラヴィーネ(攻 506,冰 310,炮击 :扩散 3)
│└フレイムスロワー(攻 322,火 210,炮击 :放射 2)
│ └フレイムスロワー改(攻 345,火 300,炮击 :放射 2)
│ ├アグナ=マグマ(攻 414,火 350,炮击 :放射 3)
│ │└アグナヴルカン(攻 483,火 410,炮击 :放射 3)
│ │ └ケオ·アグナヴルカン,527,火 450,炮击 :放射 4)
│ └リキッドスロワー(攻 437,水 340,炮击 :通常 2)
│   └アグナ=アクア(攻 506,水 390,炮击 :通常 3)
│   └ダム·アグナコルソ(攻 552,水 430,炮击 :通常 5)
└スティールガンランス(攻 253,炮击 :通常 1)
├ラギアバースト(攻 276,雷 150,炮击 :放射 1)
│└ラギアバースト改(攻 345,雷 170,炮击 :放射 2)
│ ├雷铳枪エクスラギア(攻 414,雷 210,炮击 :放射 2)
│ │└ネオラギアバースト(攻 460,雷 250,炮击 :放射 3)
│ │ └白雷铳枪ライオルド(攻 529,雷 320,炮击 :放射 4)
│ │ └白雷铳枪ライオルド改(攻 552,雷 360,炮击 :放射 4)
│ │   └冥雷の铳枪(攻 575,雷 400,炮击 :放射 4)
│ │   └冥铳枪エングルム(攻攻 598,雷 420,炮击 :放射 5)
│ └ディオスガンランス(攻 437,爆 250,炮击 :扩散 2)
│ └ディオスガンランス改(攻 506,爆 310,炮击 :扩散 2)
│   └爆碎の铳枪(攻 552,爆 340,炮击 :放射 3)
│   └破岩铳枪ズヴォルタ(攻 598,爆 380,炮击 :放射 4)
└讨伐队正式铳枪(攻 276,炮击 :通常 1)
├レッドルーク(攻 345,火 150,炮击 :放射 2)
│├レッドルーク改(攻 437,火 250,炮击 :放射 3)
││└クリムゾンルーク(攻 529,火 280,炮击 :放射 3)
││ └シルバールーク(攻 552,龙 280,炮击 :放射 3)
││ └ガンチャリオット(攻 575,龙 300,炮击 :放射 4)
││   └エンデ·デアヴェルト(攻 598,龙 320,炮击 :放射 5)
│└古代式回转铳枪(攻 414,炮击 :扩散 2)
│ └古代式歼灭铳枪(攻 506,炮击 :扩散 3)
│ └ジェネシス(攻 575,炮击 :扩散 4)
├近卫队正式铳枪(攻 322,炮击 :通常 2)
│└インペリアルガーダー(攻 368,炮击 :通常 2)
│ ├ジェネラルパルド(攻 460,炮击 :通常 2)
│ │└アドミラルパルド(攻 506,炮击 :通常 3)
│ │ └インペリアルオルデン(攻 552,炮击 :通常 4)
│ └ヒドゥンガンランス(攻 414,炮击 :通常 3)
│ └ヒドゥンガンランス改(攻 437,炮击 :通常 3)
│   ├夜铳枪【残月】(攻 483,炮击 :扩散 3)
│   │└エクリプスガンランス(攻 506,毒 150,炮击 :扩散 4)
│   │ └七星铳枪【玉冲】攻 529,毒 200,炮击 :扩散 5)
│   └ギリーガンランス(攻 552,炮击 :放射 3
│   └猛风铳枪【里残月】(攻 598,炮击 :放射 4)
└62 式突击铳枪(攻 299,防 14,水 100,炮击 :扩散 2)
├ソルダートアサルト(攻 391,防 16,水 200,炮击 :扩散 3)
│└マーシャルウォースト(攻 529,防 18,水 260,炮击 :扩散 3)
└ブレイクショット(攻 345,麻 170,炮击 :放射 2)
└ブレイクエース(攻 368,麻 220,炮击 :放射 2)
└ブレイクランアウト(攻 483,麻 240,炮击 :放射 3)

アイリューシカ系
アイリューシカ（攻253，麻240，炮击：通常2）
└アイリューシカ改（攻322，麻280，炮击：通常3）
└福福アイリューシカ（攻368，麻300，炮击：通常3）

碎牙炮系
碎牙炮(攻 345,龙 120,防 +8,炮击 :通常 3)
└崩牙炮(攻 483,龙 180,防 +12,炮击 :通常 4)
└峰铳枪ジエン【喷牙】(攻 575,龙 250,防 +16,炮击 :通常 5)

愚欲の铳枪系
愚欲の铳枪（攻529，炮击：放射2）
└暴铳枪グラグリード（攻575，炮击：放射2）
└ネロ=グリード（攻644，炮击：放射3）

炮モロコシ系
炮モロコシ（攻276，炮击：扩散3）
└炮モロコシ改（攻345，炮击：扩散3）
└大炮モロコシ（攻437，炮击：扩散5）

シルバークラウン系
シルバークラウン（攻253，防+10，炮击：通常3）
└ゴールドクラウン（攻391，防+15，炮击：通常4）
└プラチナクラウン（攻506，防20，炮击：通常4）

骨铳枪系
骨铳枪(攻 184,炮击 :通常 1)
├大骨铳枪(攻 276,炮击 :通常 1)
│└龙骨铳枪(攻 299,炮击 :通常 1)
│ └ボルボローダー(攻 345,炮击 :放射 2)
│ └ボルボローダー改(攻 391,炮击 :放射 3)
│   ├ボルボロボーデン(攻 506,炮击 :放射 3)
│   │└ロスカシュラム(攻 598,炮击 :放射 3)
│   │ └ロスカグレモス(攻 667,炮击 :放射 4)
│   └ヴァスカクラスター(攻 414,冰 200,炮击 :通常 3)
│   └ヴァスカクラスター改(攻 437,冰 350,炮击 :通常 3)
│   └ロスカトルメンタ(攻 483,冰 450,炮击 :通常 3)
│   └ロスカアヴァランシ(攻 552,冰 500,炮击 :通常 4)
└ジャギィガンランス(攻 230,炮击 :放射 1)
├ジャギィガンランス改(攻 253,炮击 :放射 1)
│└フーリンガンランス(攻 299,炮击 :放射 2)
│ └プリンセスバースト(攻 345,毒 200,炮击 :通常 3)
│ ├プリンセスバースト改(攻 391,毒 250,炮击 :通常 3)
│ │└オルトリンデ(攻 460,毒 300,炮击 :通常 4)
│ │ └クイーンバースト(攻 506,毒 380,炮击 :通常 4)
│ └王铳枪ゴウライ(攻 437,雷 150,炮击 :通常 3)
│   └王牙铳枪【火雷】(攻 483,雷 170,炮击 :通常 3)
│   ├真·王牙铳枪【震天】攻 621,雷 280,炮击 :通常 4)
│   └狱铳枪リュウケツ(攻 506,炮击 :扩散 3)
│   └狼牙铳枪【贪狱】(攻 621,炮击 :扩散 4)
└ペッコティピー(攻 253,火 120,炮击 :通常 1)
└ペッコティピー改(攻 276,火 180,炮击 :通常 2)
├マリンフィッシャー(攻 368,水 200,炮击 :放射 2)
│└ディープフィッシャー(攻 414,水 250,炮击 :放射 2)
│ └ディープオーシャン(攻 506,水 270,炮击 :放射 3)
│ └海王枪リヴァイアサン(攻 552,水 290,炮击 :放射 3)
│   └海神枪リヴァイアサン(攻 598,水 310,炮击 :放射 4)
└ドリームティピー(攻 345,火 240,炮击 :通常 3)
└サンダーフェザー(攻 368,雷 350,炮击 :放射 3)
└サンダーバード(攻 391,雷 400,炮击 :放射 3)
└サンダーアーク(攻攻 506,雷 450,炮击 :放射 3)

凄く风化した铳枪系
凄く风化した铳枪（攻253，炮击：扩散2）
└风化した铳枪（攻253，炮击：扩散2）
└オベリスク（攻506，龙380，炮击：扩散3）
└デオス・オシリス（攻552，龙420，炮击：扩散4）

インフェルノファナス系
インフェルノファナス（攻460，火500，炮击：扩散4）
└炽烈ナル修罗ニ坠ツ枪（攻506，火620，炮击：扩散5）

弓

アルクセロ系
アルクセロ(攻 120,曲射 :集中)
└アルクウノ(攻 132,曲射 :集中)
├アルクセロルージュ(攻 144,火 140,曲射 :集中)
│└アルクウノルージュ(攻 156,火 180,曲射 :集中)
│ └アルクドスルージュ(攻 180,火 220,曲射 :集中)
│ └アルクトレスルージュ(攻 216,火 260,曲射 :集中)
├アルクセロブラン(攻 132,冰 220,曲射 :集中)
│└アルクウノブラン(攻 156,冰 270,曲射 :集中)
│ └アルクドスブラン(攻 192,冰 290,曲射 :集中)
│ └アルクトレスブラン(攻 228,冰 300,曲射 :集中)
└アルクセロジョーヌ(攻 132,雷 300,曲射 :集中)
└アルクウノジョーヌ(攻 144,雷 350,曲射 :集中)
└アルクドスジョーヌ(攻 180,雷 370,曲射 :集中)
└アルクトレスジョーヌ(攻 204,雷 390,曲射 :集中)

フロギイリボルバー系
フロギイリボルバーⅠ（攻120，曲射：爆裂）
└フロギイリボルバーⅡ（攻132，曲射：爆裂）
└フロギイリボルバーⅢ（攻144，曲射：爆裂）
└ダーティリボルバーⅠ（攻180，曲射：爆裂）
└ダーティリボルバーⅡ（攻216，曲射：爆裂）
└グルト・ボイゾン（攻288，曲射：爆裂）

スポンギア系
スポンギアⅠ（攻132，水50，曲射：放散）
└スポンギアⅡ（攻144，水80，曲射：放散）
└スポンギアⅢ（攻192，水100，曲射：放散）
└アメジストギアⅠ（攻204，水120，曲射：放散）
└アメジストギアⅡ（攻228，水140，曲射：放散）
└アミルバハル（攻264，水160，曲射：放散）
└バタルバハル（攻288，水180，曲射：放散）

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

ハンターボウ系

ハンターボウⅠ(攻 96,防＋5,曲射:放散)
┗ハンターボウⅡ(攻 120,防＋8,曲射:放散)
　┗ハンターボウⅢ(攻 144,防＋10,曲射:放散)
　　┣パワーハンターボウⅠ(攻 168,防＋13,曲射:放散)
　　│┗パワーハンターボウⅡ(攻 204,防＋16,曲射:放散)
　　│　┣ブレイブハンターボウ(攻 288,防＋36,曲射:放散)
　　│　┗ディオスアロー(攻 228,爆 100,曲射:爆裂)
　　│　　┗ディオスアロー改(攻 252,爆 120,曲射:爆裂)
　　│　　　┗爆碎の从矢(攻 288,爆 160,曲射:爆裂)
　　│　　　　┗破岩弓イクサプロド(攻 312,爆 200,曲射:爆裂)
　　┣64式连装弓Ⅰ(攻 168,水 70,曲射:放散)
　　│┗64式连装弓Ⅱ(攻 192,水 100,曲射:放散)
　　│　┗スコルピオダート(攻 204,水 120,曲射:放散)
　　│　　┗龙头琴(攻 216,水 140,曲射:放散)
　　│　　　┗龙头琴【雨呗】(攻 252,水 170,曲射:放散)
│　　　　┗龙头琴【水戏】(攻 300,水 200,防+10,曲射:放散)
　　┗クイーンブラスターⅠ(攻 180,曲射:放散)
　　　┗クイーンブラスターⅡ(攻 204,曲射:放散)
　　　　┗クイーンブラスターⅢ(攻 216,曲射:放散)
　　　　　┗ハートショットボウⅠ(攻 240,曲射:放散)
　　　　　　┗ハートショットボウⅡ(攻 276,曲射:放散)
　　　　　　　┗ハートショットボウⅢ(攻 300,曲射:放散)
　　　　　　　　┗月穿ちセレーネ(攻 312,曲射:放散)

ハラペッコ系

ハラペッコ(攻144,火120,曲射:放散)
┗ハラペッコ(攻156,火160,曲射:放散)
　┗ハートブレイカー(攻180,火200,曲射:放散)
　　┗ブロークンハート(攻204,火280,曲射:放散)
　　　┗ストロングハート(攻264,火350,曲射:放散)

ボルトアロー系

ボルトアローⅠ(攻180,雷40,曲射:爆裂)
┗ボルトアローⅡ(攻216,雷80,曲射:爆裂)
　┗ハイボルトアロー(攻264,雷90,曲射:爆裂)
　　┗ネオボルトアロー(攻312,雷100,曲射:爆裂)
　　　┗白雷弓ボルトクルス(攻312,雷140,曲射:爆裂)

ブロスホーンボウ系

ブロスホーンボウⅠ(攻204,防+10,曲射:集中)
┗ブロスホーンボウⅡ(攻264,防+10,曲射:集中)
　┗ゲイルホーンボウ(攻288,防+10,曲射:集中)
　　┗角王弓ゲイルホーン(攻360,防+10,曲射:集中)
　　　┗刚角王弓ディアホーン(攻 372,防+10,曲射:集中)

アルカパトラ系

アルカパトラ(攻168,曲射:爆裂)
┗アルカオンダ(攻204,曲射:爆裂)
　┗アルカマハレダ(攻264,曲射:爆裂)

カジキ弓系

カジキ弓【粗】(攻156,曲射:放散)
┗カジキ弓【三枚卸】(攻192,曲射:放散)
　┗カジキ弓【姿造】(攻252,曲射:放散)

ビクトリアーラ系

ビクトリアーラⅠ(攻204,水120,曲射:爆裂)
┗ビクトリアーラⅡ(攻216,水160,曲射:爆裂)
　┗祈弓ビクトリア(攻264,水200,曲射:爆裂)
　　┗アークディオーサ(攻276,水280,曲射:爆裂)
　　　┗皇弓フォルニカ(攻312,水320,曲射:爆裂)

漠浪弓系

漠浪弓(攻216,龙180,曲射:放散)
┗漠浪弓【砂纹】(攻240,龙250,曲射:放散)
　┗漠浪弓【丰穰】(攻 300,龙 280,防 +20,曲射:放散)

鹿角ノ弾弓系

鹿角ノ弾弓(攻168曲射:爆裂)
┗鹿角ノ刚弾弓(攻228,曲射:爆裂)
　┗大鹿角ノ破弾弓(攻276,曲射:爆裂)

竹取ノ弓系

竹取ノ弓(攻168,曲射:集中)
┗竹取ノ弓【翁】(攻192,曲射:集中)
　┗竹取ノ弓【迦具夜】(攻216,曲射:集中)

王弓エンライ系

王弓エンライ(攻228,雷120,曲射:放散)
┗王牙弓【稚雷】(攻240,雷140,曲射:放散)
　┣真・王牙弓【天命】(攻300,雷200,曲射:放散)
　┗狱弓リュウガン(攻300,龙100,曲射:集中)
　　┗狼牙弓【邪狱】(攻312,龙140,曲射:集中)

アイスクレスト系

アイスクレスト(攻192,冰180,曲射:放散)
┣エーデルバイス(攻240,冰200,曲射:放散)
│┗琥牙弓アルヴァランガ(攻264,冰230,曲射:放散)
┗サーブルアジャイル(攻252,曲射:集中)
　┗ファーレンフリード(攻276,曲射:集中)
　　┗暴砂弓ファルガレイド(攻324,曲射:集中)

ブラスコルダ系

ブラスコルダ(攻264,火50,曲射:放散)
┣重弓ヘラギガス(攻288,火80,曲射:放散)
│┗刚重弓ギガントマキア(攻324,火100,曲射:放散)
┗クロムコルダⅠ(攻264,曲射:爆裂)
　┗クロムコルダⅡ(攻276,曲射:爆裂)
　　┗钢弓ダイダロブス(攻324,曲射:爆裂)

ヒドゥンボウ系

ヒドゥンボウⅠ(攻204,曲射:集中)
┗ヒドゥンボウⅡ(攻240,曲射:放散)
　┣暗夜弓【影缝】(攻264,曲射:放散)
　│┗エクリプスボウ(攻312,曲射:爆裂)
　┗ギリーボウ(攻276,曲射:集中)
　　┗突风弓【里影缝】(攻288,曲射:集中)

煌黒の强弓系

煌黒の强弓(攻216,龙300,曲射:爆裂)
┗煌黒弓アルカニス(攻240,龙350,曲射:爆裂)

インフェルニクス系

インフェルニクス(攻180,火480,曲射:爆裂)
┗凤凰ガ体现セシ弓矢(攻192,火560,曲射:爆裂)

冥雷の战弓系

冥雷の战弓(攻300,雷220,曲射:放散)
┗冥弓エルクエスタ(攻312,雷270,曲射:放散)

斩击斧

ワイルドアックス系

ワイルドアックス(攻 460,减气瓶)
┣ワイルドアックス改(攻 598,减气瓶)
│┗グランドダッシャー(攻 644,减气瓶)
│　┣ヘビィディバイド(攻 690,减气瓶)
│　│┣ヘビィディバイド改(攻 736,减气瓶)
│　││┗山溃グリュンハルト(攻 920,减气瓶)
│　││　┗地剿ハルトシュラグン(攻 920,减气瓶)
│　││　　┗震剑斧ナイノカミ(攻 1242,减气瓶)
│　│┗タイラントアックス(攻 782,减气瓶)
│　│　┣ファイアテンペスト(攻 874,火 80,强击瓶)
│　│　│┣フレイムテンペスト(攻 1104,火 150,强击瓶)
│　│　││┗红莲斧ヘルゼスティ(攻 1150,火 180,强击瓶)
│　│　│┗リキッドストーム(攻 966,水 80,强属性瓶)
│　│　│　┗アクアテンペスト(攻 1058,水 150,强击瓶)
│　│　│　　┗激流斧ヘルシュトロール(攻 1104,水 200,强击瓶)
│　│　┗グランドカオス(攻 1012,减气瓶)
│　│　　┣タナトスアックス(攻 1058,麻痹瓶)
│　│　　│┗デモン(攻 1196,麻痹瓶)
│　│　　│　┗ハデス(攻 1288,麻痹瓶)
│　│　　┗ガイア(攻 1344,减气瓶)
│　┗バウンドローラー(攻 644,麻 100,强属性瓶)
│　　┗バウンドローラー改(攻 736,麻 120,强属性瓶)
│　　　┣ヴァーミリンガー(攻 874,麻 150,强属性瓶)
│　　　│┗红剑斧ヴァーミリオン(攻 1058,麻 180,强属性瓶)
│　　　┗王剑斧ライデン(攻 828,雷 220,强击瓶)
│　　　　┗王牙剑斧【裂雷】(攻 966,雷 240,强击瓶)
│　　　　　┗狱狼斧リュウガ(攻 1058,龙 240,强击瓶)
│　　　　　　┗狼牙剑斧【暴狱】(攻 1196,龙 260,强击瓶)
┗ドロスアックス(攻 506,水 120,强属性瓶)
　┣ドロスアックス改(攻 644,水 150,强属性瓶)
　│┣スプラックス(攻 690,水 200,强属性瓶)
　││┗魔锁狩(攻 736,水 230,防 +8,强属性瓶)
　││　┗大魔锁狩(攻 828,水 270,防 +12,强属性瓶)
　││　　┗天魔锁狩【断鬼】(攻 1058,水 450,防 +16,强属性瓶)
　│┗フィンスラッシュ(攻 736,眠 150,强击瓶)
　│　┗フィンスラッシュ改(攻 828,眠 200,强击瓶)
　│　　┗メガブテギオ(攻 966,眠 220,强击瓶)
　┗龙姬の剑斧(攻 598,毒 100,强属性瓶)
　　┗龙姬の剑斧改(攻 644,毒 160,强属性瓶)
　　　┗ランドグリーズ(攻 736,毒 210,强属性瓶)
　　　　┗ハイランドグリーズ(攻 920,毒 240,强属性瓶)
　　　　　┗樱剑苍斧(攻 1104,毒 320,强属性瓶)
　　　　　　┗樱剑苍斧【花天】(攻 1196,毒 360,强属性瓶)

ボーンアックス系

ボーンアックス(攻 368,强击瓶)
┗ボーンアックス改(攻 414,强击瓶)
　┣ボーンスマッシャー(攻 460,强击瓶)
　│┣アサルトアックス(攻 552,麻痹瓶)
　││┣アサルトアックス改(攻 598,麻痹瓶)
　│││┗バンカーバスター(攻 644,麻痹瓶)
　│││　┗バンカーバスター改(攻 736,麻痹瓶)
　│││　　┗バスチオンバスター(攻 828,麻痹瓶)
　│││　　　┣ヒドゥンアックス(攻 874,毒瓶)
　│││　　　│┗暗夜剑斧【弦月】(攻 920,毒瓶)
　│││　　　│　┗无明剑斧【灭谛】(攻 966,毒瓶)
　│││　　　│　　┗エクリプスアックス(攻 1104,强击瓶)
　│││　　　│　　　┗七星剑斧【开阳】(攻 1150,强击瓶)
　│││　　　┗テュランノス(攻 1012,灭龙瓶)
　│││　　　　┗テラーテュランノス(攻 1104,灭龙瓶)
　│││　　　　　┗业斧グラバリタ(攻 1196,灭龙瓶)
　││┗ボルトアックス(攻 598,雷 80,强属性瓶)
　││　┗ボルトアックス改(攻 690,雷 90,强属性瓶)
　││　　┗ハイボルトアックス(攻 736,雷 100,强属性瓶)
　││　　　┗雷剑斧ヴォルト(攻 920,雷 120,强属性瓶)
　││　　　　┗雷震剑斧ヴォルト(攻 966,雷 130,强属性瓶)
　││　　　　　┗ネオボルトアックス(攻 1104,雷 140,强属性瓶)
　││　　　　　　┣白雷剑斧ラミエル(攻 1150,雷 320,强属性瓶)
　││　　　　　　┗冥雷の刚剑斧(攻 1196,雷 160,强击瓶)
　││　　　　　　　┗冥剑雷斧エンシード(攻 1196,雷 180,强击瓶)
　│┗青熊斧(攻 460,毒瓶)
　│　┣青熊斧改(攻 506,毒瓶)
　│　│┣青熊斧【山块】(攻 552,毒瓶)
　│　││┗青熊豪斧【山祭】(攻 690,毒瓶)
　│　││　┗ディオスアックス(攻 874,爆 220,强击瓶)
　│　││　　┗ディオスアックス改(攻 1012,爆 250,强击瓶)
　│　││　　　┗爆碎の剑斧(攻 1150,爆 280,强击瓶)
　│　││　　　　┗破岩剑斧エクリクシー(攻 1196,爆 300,强击瓶)
　│　│┗アンバースラッシュ(攻 598,冰 120,强属性瓶)
　│　│　┗アンバースラッシュ改(攻 644,冰 150,强属性瓶)
　│　│　　┗ゴアフロストアンバー(攻 828,冰 180,强属性瓶)
　│　│　　　┣ゴアゲイルフロスト(攻 920,冰 320,强属性瓶)
　│　│　　　│┗ギガゲイルフロスト(攻 1012,冰 350,强属性瓶)
　│　│　　　┗アズライトスラッシュ(攻 874,麻痹瓶)
　│　│　　　　┗ギガゲイルアズライ(攻 1012,麻痹瓶)
　│　┗ペキスパンダー(攻 552,火 120,强属性瓶)
　│　　┗ペキスパンダー改(攻 690,火 150,强属性瓶)
　│　　　┣クルペキスパンダー(攻 736,火 170,强属性瓶)
　│　　　│┣モーターバースト(攻 874,火 200,防 +10,强属性瓶)
　│　　　│┗モーターバースト改(攻 966,火 230,防 +16,强属性瓶)
　│　　　│　┗ギガントバースト(攻 1012,火 250,防 +26,强属性瓶)
　│　　　│　　┗ギガントエンケラ(攻 1196,火 280,防 +30,强属性瓶)
　│　　　┗スパークルペッコ(攻 690,雷 170,强属性瓶)
　│　　　　┗ボルトペッカー(攻 828,雷 200,强属性瓶)
　│　　　　　┗アグリットペッカー(攻 1012,雷 250,强属性瓶)

ディーエッジ系

ディーエッジ(攻552,灭龙瓶)
┗ディーブレイク(攻598,灭龙瓶)
　┗ソルブレイカー(攻644,灭龙瓶)
　　┗ソルクラッシャー(攻920,灭龙瓶)
　　　┗ヘリオスクラッシャー(攻1012,灭龙瓶)

グリムキャット系

グリムキャット(攻598,麻220,强击瓶)
┗シュレムカッツェ(攻690,麻270,强击瓶)
　┗イルフェムフェレス(攻782,麻300,强击瓶)

ナバルタスク系

ナバルタスク(攻690,水150,强击瓶)
┗グレートナバルタスク(攻1058,水170,强击瓶)
　┗海王斧ナバルディード(攻1242,水180,强击瓶)

海贼Jアックス系

海贼Jアックス(攻920,强击瓶)

インフェルノクレスト系

インフェルノクレスト(攻920,火390,强属性瓶)
┗暗黒ト赤热ノ剑ト斧(攻1012,火480,强属性瓶)

黒の剑斧系

黒の剑斧(攻920,龙320,强属性瓶)
┗ブラックハーベスト(攻1012,龙450,强属性瓶)

实用技术
研究中心

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

轻弩

クロスボウガン派生
クロスボウガン（攻104）
└クロスボウガン改（攻130，速射：Lv1散弾）
├クロスブリッツ（攻156，速射：Lv1散弾）
│├ハンターライフル（攻221，速射：Lv1散弾）
││└スナイプシューター（攻247，速射：Lv1散弾）
││ └デヴァイドスナイパー（攻299，速射：Lv1通常弾，Lv1散弾）
│├ボルボバレット（攻182，速射：Lv1散弾）
││└ボルボバレット改（攻208，速射：Lv1散弾）
││ └バズルボローカ（攻247，速射：Lv1散弾，Lv2散弾）
││ ├アウロラフレア（攻273，速射：Lv1散弾，Lv2散弾，冰结弾）
││ │└アヴァランチャー（攻299，速射：Lv1散弾，Lv2散弾，冰结弾）
││ │ └グラシアラハティ（攻325，速射：Lv1散弾，Lv2散弾，Lv1减气弾）
││ │ └アークティカキャノン（攻351，速射：Lv1散弾，Lv2散弾，Lv1减气弾）
││ └ディオスブラスト（攻195，速射：火炎弾，爆破弾）
││ └ディオスブラスト改（攻234，速射：火炎弾，爆破弾）
││   └爆砕の光弩（攻286，速射：火炎弾，爆破弾）
││   └破岩弩バリスタイト（攻338，速射：火炎弾，爆破弾）
│└ジャギットファイア（攻143，速射：Lv1贯通弾）
│ └バンデットファイア（攻169，速射：Lv1贯通弾，Lv1毒弾）
│ └バンデットレイジ（攻208，速射：Lv1贯通弾，Lv1毒弾，Lv1睡眠弾）
├ロアルスリング（攻143，速射：水冷弾）
│└ロアルストリーム（攻182，速射：水冷弾）
│ ├ロアルフラッド（攻208，速射：水冷弾）
│ │└メイルシュトローム（攻234，速射：水冷弾，Lv1麻痹弾）
│ │ └メイルシュトローム改（攻273，速射：水冷弾，Lv1麻痹弾）
│ │ ├流弩ガノシュトローム（攻338，速射：水冷弾，Lv1麻痹弾）
│ │ └ジェイドストーム（攻299，速射：水冷弾，Lv1睡眠弾，Lv1水中弾）
│ │   └ジェイドテンペスト（攻325，速射：水冷弾，Lv1睡眠弾，Lv1水中弾）
│ └チャナガシュート（攻182，速射：Lv2通常弾，Lv1麻痹弾）
│ └暗红炮（攻208，速射：Lv2通常弾，Lv1麻痹弾）
│   └暗红炮改（攻247，速射：Lv2通常弾，Lv1麻痹弾）
│   └チェン＝チャングラー（攻286，速射：Lv2通常弾，Lv1麻痹弾，Lv1水中弾）
│   └チャナ＝ガルナ（攻312，速射：Lv2通常弾，Lv1麻痹弾，Lv1水中弾）
├ポイズンギフト（攻130，速射：Lv1散弾）
│└ポイズンレガシー（攻195，速射：Lv1散弾，Lv1毒弾）
│ ├イモータルバンド（攻260，速射：Lv1散弾，Lv1毒弾）
│ │└イモータルジェイル（攻299，速射：Lv1散弾，Lv1毒弾，Lv2毒弾）
│ │ └イモータルプリズン（攻338，速射：Lv1散弾，Lv1毒弾，Lv2毒弾）
│ └ブラッティバインド（攻247，速射：Lv1散弾，电击弾）
│ └クリムゾンシーカー（攻286，速射：Lv1散弾，电击弾）
│   └デッドチェイサー（攻299，速射：Lv1散弾，电击弾，Lv1麻痹弾）
│   └グリーフスペクター（攻325，速射：Lv1散弾，电击弾，Lv1麻痹弾）
├ブリザードカノン（攻195，速射：冰结弾）
│└ブリザードヘイル（攻221，速射：冰结弾）
│ └ブリザードタビュラ（攻260，速射：Lv1贯通弾，冰结弾）
│ └ダイヤモンドフロスト（攻299，速射：Lv2通常弾，Lv1贯通弾，冰结弾）
│   └ダイヤモンドクレスト（攻325，速射：Lv2通常弾，Lv1贯通弾，冰结弾）
└ヴァルキリーファイア（攻182，速射：Lv2通常弾）
└ヴァルキリーフレイム（攻221，速射：Lv2通常弾，Lv1毒弾）
└ヴァルキリーブレイズ（攻260，速射：Lv2通常弾，Lv1贯通弾，Lv1毒弾）
└ハートヴァルキリー（攻286，速射：Lv2通常弾，Lv1贯通弾，Lv1毒弾）
└樱花の连弩（攻312，速射：Lv2通常弾，Lv1贯通弾，Lv1毒弾）
└缭乱の対弩（攻338，速射：Lv2通常弾，Lv1贯通弾，Lv1毒弾）

神ヶ岛派生
神ヶ岛（攻247，速射：Lv2通常弾，Lv1彻甲榴弾）
└大神ヶ岛【出云】（攻286，速射：Lv2通常弾，Lv1彻甲榴弾）
└大神ヶ岛【神在月】（攻312，速射：Lv2通常弾，Lv1彻甲榴弾，Lv1扩散弾）

瓢弾派生
瓢弾（攻156，速射：Lv2通常弾）
└瓢弾【百成】（攻195，速射：Lv2通常弾）
└瓢弾【千成】（攻273，速射：Lv2通常弾，Lv1散弾）

王弩ライカン派生
王弩ライカン（攻260，速射：电击弾，斩裂弾）
└王牙弩【野雷】（攻286，速射：电击弾，斩裂弾）
└真・王牙弩【天鼓】（攻312，速射：Lv2散弾，电击弾，斩裂弾）
├ガオウ・バルゾルデ（攻338，速射：Lv2散弾，电击弾，斩裂弾，Lv1麻痹弾）
│└冥弩エンブロクス（攻364，速射：Lv2散弾，电击弾，斩裂弾，Lv1水中弾）
└狼牙弩【反狱】（攻351，速射：Lv2贯通弾，Lv2散弾，灭龙弾，斩裂弾）

火龙炮派生
火龙炮（攻208，速射：火炎弾）
└业火龙炮（攻247，速射：火炎弾）
└凤仙火龙炮（攻286，速射：Lv2通常弾，火炎弾）
└苍火龙炮【炎天】（攻312，速射：Lv2通常弾，Lv1彻甲榴弾，火炎弾）
└苍火龙炮【烈日】（攻338，速射：Lv2通常弾，Lv1彻甲榴弾，火炎弾）

ベルクーツ派生
ベルクーツ（攻221，速射：Lv1减气弾）
└ベルクタウラス（攻273，速射：Lv1减气弾）
└ド级弩アルデバラン（攻299，速射：Lv1减气弾）
└猛牛弩【一角】（攻325，速射：Lv1彻甲榴弾，Lv1减气弾）
└猛牛弩【天角】（攻364，速射：Lv1彻甲榴弾，Lv1减气弾）

吹吹茶釜派生
吹吹茶釜（攻169，速射：Lv1毒弾，Lv1麻痹弾，Lv1睡眠弾）
└吹吹チャガンマン（攻208，速射：Lv1毒弾，Lv1麻痹弾，Lv1睡眠弾）
└名器吹吹チャガンマン（攻247，速射：斩裂弾，Lv1毒弾，Lv1麻痹弾，Lv1睡眠弾）

雷炮サンダークルス派生
雷炮サンダークルス（攻182，速射：Lv2贯通弾，电击弾）
└雷炮サンダークルス改（攻234，速射：Lv2贯通弾，电击弾）
└雷迅炮サンダークルス（攻273，速射：Lv2贯通弾，电击弾）
└ネオサンダークルス（攻312，速射：Lv2贯通弾，电击弾，Lv1麻痹弾）
└白雷炮エクレール（攻338，速射：Lv2贯通弾，电击弾，Lv1麻痹弾）

ヒドゥンゲイズ派生
ヒドゥンゲイズ（攻247，速射：Lv1贯通弾，斩裂弾）
└夜行弩【枭ノ眼】（攻260，速射：Lv1贯通弾，斩裂弾）
└ギリーゲイズ（攻286，速射：Lv2通常弾，Lv1贯通弾，斩裂弾）
└狂风怒【鹰ノ眼】（攻299，速射：Lv2通常弾，Lv1贯通弾，斩裂弾）
└エクリプスゲイズ（攻312，速射：Lv2通常弾，Lv1贯通弾，斩裂弾，Lv1毒弾）

イビルマシーン派生
イビルマシーン（攻286，速射：灭龙弾）
└マッドネスグリーフ（攻312，速射：灭龙弾）
└业弩ダークデメント（攻338，速射：Lv1扩散弾，灭龙弾）

鬼ヶ岛派生
鬼ヶ岛（攻195，速射：Lv1彻甲榴弾）
└大鬼ヶ岛（攻221，速射：Lv1通常弾，Lv1彻甲榴弾）

ブルータルレイジ派生
ブルータルレイジ（攻273，速射：LV1贯通弾，LV2贯通弾，LV1毒弾，LV1睡眠弾）

重弩

ズッカカロッツァ系
ズッカカロッツァ（攻177，蹲射LV3通常弾，LV1睡眠弾）
└クイーンカロッツァ（攻222，蹲射LV3通常弾，LV1睡眠弾）
└サンドリヨン（攻281，蹲射LV3通常弾，LV2睡眠弾）

デュエルスタッブ系
デュエルスタッブ（攻251，蹲射LV2通常弾，LV1贯通弾）
└デュエルスタッブ改（攻281，蹲射LV2通常弾，LV1贯通弾）
└バズディアーカ（攻310，蹲射LV2–LV3通常弾，LV1贯通弾）
└ネロディアーカ（攻370，蹲射LV1–LV3通常弾，LV2–LV3贯通弾）
└カーディアーカ（攻414，蹲射LV1–LV3通常弾，LV2–LV3贯通弾）

ラギアブリッツ系
ラギアブリッツ（攻222，蹲射LV2通常弾，电击弾）
└ラギアブリッツ改（攻251，蹲射LV2通常弾，电击弾）
└雷炮ラギアブリッツ（攻296，蹲射LV2通常弾，电击弾）
└ネオラギアブリッツ（攻355，蹲射LV3通常弾，电击弾，水冷弾）
└白雷炮ブリッツドール（攻384，蹲射LV3通常弾，电击弾，水冷弾）
└冥炮エンヴァトーレ（攻 414，蹲射 LV3 通常弾，电击弾，水冷弾，LV2 水中弾）

カブレライトキャノン系
カブレライトキャノン（攻251，蹲射斩裂弾，LV2贯通弾）
└メテオキャノン（攻281，蹲射斩裂弾，LV2贯通弾）
└ギャラクシーキャノン（攻340，蹲射斩裂弾，LV2贯通弾，冰结弾）

海造炮系
海造炮【火刃】（攻251，蹲射LV1–LV2彻甲榴弾）
└海造炮【炎刃】（攻310，蹲射LV1–LV2彻甲榴弾）
└海造炮【灰烬】（攻370，蹲射LV1–LV3彻甲榴弾）

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

ボーンシューター系
ボーンシューター（攻118，蹲射LV1通常弹）
└ボーンシューター改（攻148，蹲射LV1通常弹）
└ボーンバスター（攻192，蹲射LV1-LV2通常弹）
├青熊筒（攻192，蹲射LV1散弹）
│└青熊轰筒（攻251，蹲射LV1-LV2散弹，LV1麻痹弹）
│ └青熊轰筒【川渔】（攻276，蹲射LV1-LV2散弹，LV1麻痹弹）
├妃龙炮【远击】（攻207，蹲射火炎弹）
│└妃龙炮【飞击】（攻251，蹲射火炎弹，LV1毒弹）
│ └妃龙炮【姬击】（攻296，蹲射火炎弹，LV2毒弹）
│ └后妃龙炮【樱花】（攻340，蹲射火炎弹，LV2毒弹）
│ └后妃龙炮【山樱】（攻370，蹲射火炎弹，LV2毒弹）
│ └后妃龙炮【八重樱】（攻399，蹲射火炎弹，LV2毒弹，LV1贯通弹）
├スレイペンギーゴ（攻192，蹲射冰结弹）
│└スレイペンギング（攻236，蹲射冰结弹）
│ └ペングルスカイザー（攻266，蹲射冰结弹，LV1贯通弹）
├46式潜伏重炮I（攻207，蹲射LV3通常弹，水冷弹）
│├46式潜伏重炮II（攻236，蹲射LV3通常弹，水冷弹）
││ └46式潜伏重炮III（攻266，蹲射LV3通常弹，水冷弹）
││ └潜炮ハープール（攻325，蹲射LV3通常弹，水冷弹，LV1毒弹）
││ └潜壕炮モーテハプル（攻355，蹲射LV3通常弹，水冷弹，LV1毒弹）
│└ガノスプレッシャー（攻266，蹲射水冷弹，LV2贯通弹）
│ └ガノスプレッシャー改（攻310，蹲射水冷弹，LV2贯通弹）
│ └ヴェルデパイレーツ（攻340，蹲射水冷弹，LV3贯通弹，LV1水中弹）
│ └キャプテンヴェルデ（攻370，蹲射水冷弹，LV3贯通弹，LV1水中弹）
└トロペクルガン（攻207，蹲射火炎弹，LV1散弹）
└トロペクルガン・彩（攻236，蹲射火炎弹，LV1散弹）
└ペコキッシュガン（攻251，蹲射火炎弹，LV1散弹）
├ペコキッシュサンダー（攻281，蹲射火炎弹，LV1散弹，电击弹）
│└パッチペッカー（攻340，蹲射火炎弹，LV1散弹，电击弹）
│ └ペコヘントパッカー（攻370，蹲射火炎弹，LV1散弹，电击弹）
└ディオスキャノン（攻222，蹲射火炎弹，爆破弹）
└ディオスキャノン改（攻266，蹲射火炎弹，爆破弹）
└爆砕の重炮（攻325，蹲射火炎弹，爆破弹）
└破岩大炮シュライアー（攻384，蹲射火炎弹，爆破弹）

ナバルモービル系
ナバルモービル（攻281，蹲射LV1通常弹，LV1贯通弹，LV1散弹）
└ナバルフラーテル（攻340，蹲射LV2通常弹，LV1贯通弹，LV1散弹）
└アークアンセスター（攻384，蹲射LV2通常弹，LV1贯通弹，LV1散弹）
└皇炮アークアンセム（攻429，蹲射LV2通常弹，LV1贯通弹，LV1散弹）

王炮ライド系
王炮ライド（攻281，蹲射电击弹，斩裂弹）
└王牙炮【山雷】（攻310，蹲射电击弹，斩裂弹，LV1麻痹弹）
├真・王牙炮【天机】（攻384，蹲射电击弹，斩裂弹，LV1麻痹弹）
└狼牙炮【逆狱】（攻399，蹲射电击弹，斩裂弹，灭龙弹）

ヒドゥンスナイパー系
ヒドゥンスナイパー（攻266，蹲射斩裂弹，LV1贯通弹）
└夜炮【黑风】（攻310，蹲射斩裂弹，LV1贯通弹）
└ギリースナイパー（攻310，蹲射斩裂弹，LV1贯通弹，LV3通常弹）
└烈风炮【里黑风】（攻310，蹲射斩裂弹，LV1贯通弹，LV3通常弹）
└エクリプスナイパー（攻310，蹲射斩裂弹，LV1贯通弹，LV3通常弹，LV1毒弹）

ゴッドオブペングルス系
ゴッドオブペングルス（攻340，蹲射冰结弹，LV1-LV2贯通弹）

青熊大轰筒系
青熊大轰筒【豪腕】（攻340，蹲射LV1-LV2散弹，LV1麻痹弹，LV1灭气弹）

アグナブロウ系
アグナブロウ（攻222，蹲射火炎弹，LV1彻甲榴弹）
└アグナブラスター（攻251，蹲射火炎弹，LV1彻甲榴弹）
├炎戈铳ブレイズヘル（攻296，蹲射火炎弹，LV1-LV2彻甲榴弹）
│ └炎戈炮アグナバリスト（攻340，蹲射火炎弹，LV1-LV2彻甲榴弹，LV1贯通弹）
│ └炎戈炮アグナコルピオ（攻370，蹲射LV1贯通弹，LV1-LV2彻甲榴弹，火炎弹）
└冻戈铳アヴェルスヘル（攻310，蹲射水冷弹，冰结弹，LV1扩散弹）
└冻戈炮カインスヘル（攻355，蹲射水冷弹，冰结弹，LV1扩散弹，LV2贯通弹）
└冻戈炮セト（攻384，蹲射水冷弹，冰结弹，LV1扩散弹，LV2贯通弹）

ヴォル＝ショット系
ヴォル＝ショット（攻251，蹲射火炎弹，冰结弹）
└ヴォル＝ショット改（攻276，蹲射火炎弹，冰结弹）
└ヴォル＝バール（攻310，蹲射火炎弹，冰结弹）
└ギガン＝ショット（攻370，蹲射火炎弹，冰结弹，灭龙弹）
└ギガン＝バール（攻414，蹲射火炎弹，冰结弹，灭龙弹）

ブルームスター系
ブルームスター（攻222，蹲射斩裂弹）
└メテオリト（攻266，蹲射斩裂弹，LV2贯通弹）
└ミーティア（攻355，蹲射斩裂弹，LV2贯通弹，LV2扩散弹）

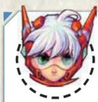
峰山大炮系
峰山大炮（攻296，蹲射LV1灭气弹，LV3贯通弹，水冷弹）
└峰山龙炮（攻340，蹲射LV1灭气弹，LV3贯通弹，水冷弹）
└灵山龙炮（攻414，蹲射LV3通常弹，LV1灭气弹，LV3贯通弹，水冷弹）

怪物猎人 3 tri G 玩后感





在游戏时间突破 200 小时大关之前，我必须要感叹一句，本作的画面美轮美奂，绝对超过之前的《怪物猎人 携带版 3rd》，但恐怕对于 3DS 机能的应用并不完整。在我们几位小编的联机过程中，掉帧情况时有发生，有时候甚至是在坦吉亚港也会出现短暂的拖慢情况，虽然不至于严重影响游戏体验，也不会对玩家的操作造成非常大的不便，不过总算是一个无法回避的缺点。这一现象最为离奇的地方是，在运行过本作后退出游戏再启动 3DS 内置的《Mii 广场》，我发现掉帧现象竟然会蔓延到这个小游戏里头，有时候甚至会出现无法启动的现象。按照这个情况推理，稀饭我个人认为应该是 Capcom 并没有优化好本作的数据，导致 3DS 在运行时压力过大，加上在联网游戏时还要兼顾 Wifi 网络的传输，一旦玩家在联机时处于同一区域，但是各自距离较远，又发动了带有华丽光影效果的招式（例如太刀的气刃斩），3DS 便有可能会无法瞬间处理大量的数据流，出现掉帧的现象。关闭了游戏中的所有光影效果后，这一现象有所改善，可是并没有完全消失，而没有了各种特效对于游戏体验的影响要比掉帧大多了，可谓得不偿失。希望日后 Capcom 会有更新来解决这一问题，最好把网络联机也一并开放，免得我们编辑部三位主力猎人经常要面对联机三缺一的苦况。



从第一次接触《MH》至今，系列游戏时间早已突破 5000 小时大关，而最新作《怪物猎人 3 tri G》的游戏时间也有 170+，若问起我对本作的感想，用中规中矩来形容可以说恰当不过——和前作相比，除了让人没法挑剔的画面外，游戏内容并没有带给我惊喜。倒是一些不足之处让洛克的印象深刻，其中不得不说的就是掉线问题，游戏的掉线几率虽谈不上频繁，但在一百多小时的联机过程中也发生了不下十次。记得一次在讨伐灵山龙时《掌机王 SP》的小编乌冬突然掉线，最终洛克和稀饭因输出不足任务失败。不同于可以继续游戏的掉帧现象，相信每个猎人都明白掉线对狩猎过程的影响。举例来说，一个由锤子、笛子、打异常状态的弩和强攻手组成的队伍去讨伐煌黑龙，失去任何一名玩家都会造成无法压制怪物，战局崩溃的状况。一个明明能完成的任务因游戏自身问题 GAME OVER，玩家此时的心情就如同吃了一只苍蝇般恶心，长久以来必然打击继续游玩的积极性。

爱之深恨之切，虽然掉帧、掉线都只是些偶发性的问题，但在漫长的游戏过程中，这些问题都会被放大，很容易令人感到厌烦。在衷心希望这次的研究资料能够帮助玩家们挑战港口 G 级任务的同时，也衷心希望下一作登陆在 3DS 上的《怪物猎人》能有更良好的表现。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

展望2012——业界巨头大作概览

特稿 FEATURED ARTICAL

每年底日本著名占卜师福田有宵就会预测新一年的日本游戏业界局势，因其预测准确度高而成为业界话题。今年福田有宵的预测是："2012年在各方面都会是高水平的一年，某款以画面美丽著称的话题性大作在6月份会人气爆发，7月份会有某个厂商或游戏走向新路线。RPG方面，春季会有一款让所有人关注的大作发售。某模拟类大作将于夏季发售，还有某动作游戏大作将从夏季一直热销到秋季。其他方面与去年没有什么不同。"

美国的分析家们也纷纷预测2012年业界局势，DFC Intelligence的David Cole预测微软将公布新主机，但是不会公布发售日。手机游戏厂商之间将掀起并购潮，而EA将会重夺游戏软件商之王的宝座。

分析家们对2012年的游戏业普遍表示乐观，这是有新主机上市，又有最高规格大作群的一年，也将是业界结束衰退，再次进入增长周期的一年。虽然2012年的世界经济令人担忧，但是游戏业将会像2008金融危机之时一样兀自妖艳……

文 清国清城　美编 心の永恒

〈索尼〉为扭亏为盈而努力

2011年是索尼多灾多难的一年，春季的东日本大地震造成其损失1500亿日元，不久又发生PSN被黑事件。PS3表现最出色的地区是在欧洲，结果欧洲爆发空前的债务危机，索尼在欧洲区的业绩大跌。而到了年末之时，硬件设计备受赞誉的PSV上市，却惨遭任天堂连番打压，销量难以令人满意。预计本财年索尼将会继续亏损，而因为盈利状况未改善，索尼很难拿出足够多的资本开发超大作以及收买独占大作。虽然有传闻说PS4可能会在2012年公布甚至发售，但是一部新主机首发意味着超过10亿美元的投入，以索尼当前的财力根本无力支持。更何况索尼还要为2012年2月22日的PSV欧美首发投入大笔资金，因此PS4在2012年发售的可能性几乎不存在，就连在E3展上公布的可能性也很低。不过届时公开一部PS3的新款改良机型还是很有希望的，而且很可能伴随新机型的推出而降低售价，而这也将成为2012年索尼与微软继续血拼的主要筹码。



比起PS3，PSV的处境更令人担忧。最近任天堂公布了2012春夏之际的3DS大量新作阵容，而PSV在此期间的游戏阵容却极为薄弱。2月份PSV在美国与欧洲的首发缺乏第三方大作支持，媒体的关注度也不够高，加上3DS和智能手机的双重打击，PSV的欧美首发难以令人乐观。不过到2012年秋季之后，PSV的游戏阵容有望逐渐好转。首先是各种大作高清合集将全面登陆PSV，而索尼的第一方大作如《战神》、《GT赛车》、《无名英雄》等有望在E3展上公布PSV版新作。向来以PS系主机为主导的TGS展期间会公布真正有分量的PSV日系第三方大作，比如《怪物猎人携带版3 高清版》或者《怪物猎人携带版3G》，前者也许上半年就会发售，以PS3版为基础，增加一些新内容；而后者可能会同时推出PSP/PSV版。

PS3的第一方游戏方面，最近《PSM3》杂志传闻称《战神IV》即将公布，2012年发售的希望很大。顽皮狗的《末日余生》是最值得期待的游戏之一，而从《ICO & 汪达与巨像合集》的表现来看，Team ICO的《最后的守护者》也大有可为。另外，《暴雨》开发商Quantic Dream的新作也会在这一年公布，据称该作采用了类似于《黑色洛城》的"动作扫描"技术，也是一款强调真实表情演出的游戏。

由于要兼顾PSV和PS3，在2012年索尼的第一方游戏会更多地采取与独立工作室合作开发的方式，同时也会更多地推出PS3/PSV跨平台的高清合集，最大化地利用PS2时代的遗产。无论如何，实现盈利才是当前索尼的首要任务，为提升市场份额而进行战略性投资的作风将成为过去。

2012年预定发售作品

游戏名	对应平台	发售时间
杰克与达斯特 高清合集	PS3	2月7日
重力异想世界	PSV	2月9日
真实斗士	PSV	2月22日
Unit 13	PSV	2月22日
机车风暴 遥控越野赛	PSV/PS3	2月22日
WipEout 2048	PSV	2月22日
烈火战车	PS3	第一季度
Sorcery	PS3	第一季度
星际战鹰	PS3	2012年内
狡狐大冒险 时空神偷	PS3	2012年内
DUST 514	PS3	2012年内
末日余生	PS3	2012年末/2013年初
最后的守护者	PS3	2012年内
行	PS3	2012年内



■末日余生


■最后的守护者


■烈火战车

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

《微软》次世代疑云



■光环 4

2011 年末商战期间，X360 首次成为美国地区的大赢家，软硬件销量都遥遥领先于其他任何主机。在全球范围内，虽然 3DS 的销量高于 X360，但按照销售额计算，仍然是 X360 领先。整个 2011 年，X360 的销量大约增长了 6%。除了年末几款超大作的发售外，这也得益于 Kinect 吸引了更多的休闲用户。不过大多数分析家认为高清游戏市场在 2011 年已经达到了顶点，2012 年之后 PS3 和 X360 的销量都将大幅降低。为缓解市场饱和导致的主机销量下降，2012 年微软将会以更大的攻势推动 Kinect 的普及，借此吸引更多休闲用户，抵消核心市场的饱和效应。从 2012 年开始微软的第一方 X360 游戏大部分都会对应 Kinect，其中包括 X360 的 2012 年第一大作《光环 4》。

《光环 4》是 343 Industries 初试啼声之作，是新三部曲的开始，也是士官长的回归。一个 200 人的团队从 2009 年末开始就已进行本作的开发，制作规模将超过以往任何一作。有这款千万级大作护航的 X360 又在年末商战期间占据了有利位置，而且因为本作对应 Kinect，微软届时也将会在休闲用户群体中加大广告攻势，为“《光环》系列”带来新玩家。此外微软与迪士尼、LucasArts 等公司的合作也将在 2012 年开花结果，为 Kinect 带来更多影迷。利用 Xbox LIVE 打开 IPTV 市场的计划将会进入关键的一年。2012 年，Kinect 与影视娱乐将深度融合，由微软引领的体感化影音娱乐时代正在到来。

2012 年最大的谜团之一就是次世代 Xbox 是否会在 E3 2012 期间公布。最近关于次世代 Xbox 的传闻种类繁多，令人眼花缭乱，有人说发售时间是 2012 年，也有说是 2013 或者 2014 年，不过多则传闻都指出其将于 E3 2012 公布。最有可能的是在 2012 年公布，2013 年发售。理由是可以在 Wii U 发售之前让玩家看到一部更先进、更值得期待的主机，对 Wii U 首发造成牵制作用。在规格方面，从经济性角度考虑，次世代 Xbox 不大可能是那种规格惊人的怪物，而是会选择更实惠的性能配置，可能会采用云计算技术。



■星球大战 Kinect



■神鬼寓言 旅程

2012 年预定发售作品

游戏名	对应平台	发售时间
Kinect Rush: 迪士尼皮克斯大冒险	X360	3 月 20 日
心灵杀手 美国噩梦	X360	第一季度
星球大战 Kinect	X360	2012 年内
光环 4	X360	第四季度
Project Draco	X360	2012 年内
神鬼寓言 旅程	X360	2012 年内

《任天堂》妙手回春



任天堂在 2011 年末商战期间的反击与岩田聪的预想一样获得了成功，但对于 3DS 真正的考验是在 2012 年春夏之际。年末商战是低龄向游戏软硬件的黄金商季，所以向来就是任天堂的天下，当前 3DS 的大作潮能否造成口耳相传效应，使其硬件销量稳定在更高的水平，还要看春季之后 3DS 能否持续热销。所以任天堂在新年到来之前举办“Nintendo Direct”发布会，一口气公布了多款 3DS 大作发售计划。目前 3DS 的日式游戏阵容令人满意，不过任天堂苦恼的是欧美第三方对 3DS 还是提不起兴趣，EA、Activision、Take-Two 等大厂商的 2012 已知游戏阵容里很难看到 3DS 的名字。对于欧美市场，任天堂还是要靠第一方游戏。任天堂已经为 2012 年准备了《新·光之神话》、《动物之森》、《纸片马里奥》、《路易的鬼屋冒险 2》等强势大作，不过还欠缺一个杀手锏——《口袋妖怪》!《口袋妖怪 + 信长之野望》只是任天堂为拉拢 Koei Tecmo 而进行的合作，玩家需要的是 Pokemon 公司开发的 3DS 正统新作，这才是将 3DS 的气势一直延续到 2012 年末商战的保证。

比起 3DS，Wii U 面临的处境更为艰险。任天堂的游戏开发人员不到千人，而 2011 ~ 2012 年间 3DS 的第一方大作集中爆发，Wii 的《塞尔达传说 天空之剑》则是任天堂有史以来团队规模最大的游戏，这意味着剩下来开发 Wii U 游戏的开发人员不会很多。而且这是任天堂首次进入高清时代，大部分开发人员并无高清游戏的制作经验，日本业界的高清游戏开发实力本身就比较弱，任天堂几乎不可能在短期内找到大量优秀人才、建立一个全新的高清游戏开发团队。更何况 Wii U 的游戏开发难度比 PS3 和 X360 更高，在制作高清画面的同时，还要确保稳定的无线画面传输以及复杂的新玩法。2011 年中就有传闻说因为 Wii U 游戏开发困难，第三方的大量 Wii U 游戏项目搁浅。因此 Wii U 的首发第一方游戏阵容令人担忧，而第三方游戏预计将以移植 PS3/X360 游戏为主，难以获得强势的独占游戏阵容。岩田聪曾承认“Wii U 的售价不会便宜”，而 2012 年 PS3 和 X360 预计都会有新一轮降价，性能据说仅略强于 X360 的 Wii U 会有很大的价格压力。

E3 2012 任天堂会公布 Wii U 的初步游戏阵容，也会有展现其真正魅力的游戏 DEMO 展出，但是可能不会公布发售日与售价。更有可能公布的是 Wii U 在某些硬件设计上的变化，比如规格上的调整，以及最近传闻的“可支持两个触控屏手柄”。实际上，因为硬件设计变更以及难以筹备足够的首发游戏，Wii U 有

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net


■火炎之纹章 觉醒


■纸片马里奥新作


■新·光之神话


■路易的鬼屋冒险 2

可能延期到 2013 年发售。这样不仅能为其换来更充裕的时间，准备更具号召力的首发游戏，而且不需要担心对手比他更早推出次世代主机——PS3 与 X720 至少都要到 2013 年末之后才会上市。

尽管未来充满变数，岩田聪相信 2012 年任天堂将会扭亏为盈，这才是任天堂的首要目标。而盈利的希望在于 3DS，先确保 3DS 的成功再推出 Wii U 才是合理的战略计划。

2012 年预定发售作品

游戏名	对应平台	发售时间
马里奥与索尼克 2012 伦敦奥运会	3DS	3 月 1 日
马里奥聚会 9	Wii	3 月 11 日
新·光之神话	3DS	3 月 23 日
火炎之纹章 觉醒	3DS	4 月 19 日
口袋妖怪 + 信长之野望	NDS	第二季度
动物之森新作	3DS	2012 年内
纸片马里奥新作	3DS	2012 年内
马里奥网球新作	3DS	2012 年内
路易的鬼屋冒险 2	3DS	2012 年内
大金刚 3D	3DS	2012 年内

《EA》布局千万级大作战略

2011 年，EA 成功摆脱了前几年业绩持续恶化的困境，在各种游戏类型上都恢复了昔日的霸气。预计本财年 EA 营收将会达到 40 亿美元，实现扭亏为盈。目前 EA 已大致完成在手机游戏、社交游戏和下载业务等新兴领域的全面布局，建立了一个适应业界新格局的坚定基础。

据传 EA 目前正全力辅佐任天堂打造 Wii U 网络服务，EA 的 Origin 网络服务可能会成为 Wii U 网络的内置功能。因为任天堂在高清游戏与网络方面缺乏经验，与 EA 这种欧美巨头合作确实是必要之举，同时也能让 EA 今后更积极地为 Wii U 开发游戏。不过 PS3/X360 仍将是 2012 年 EA 的业务主力。春季的《质量效应 3》被 Spike TV 评选为 2012 年最期待游戏，在 12 月份连续数周位居美国游戏预订量排行榜首，有望成为春季最畅销的游戏。而随着三部曲的完结，BioWare 今年至少会公布一个全新 RPG 大作，并以千万以上的销量为目标。BioWare 创始人兼副总裁 Greg Zeschuk 早在 2010 年就表示，今后的大作将以 1000 万套为销量目标。在 Bethesda Softworks 销量过千万的《上古卷轴 V 天际》刺激之下，EA 将会向 BioWare 投入更多资源，帮助他们开发千万级 RPG 巨作。

2012 年末可能会有千万级游戏《战地 恶人连 3》上市，目前正有多款大作使用《战地 3》的“霜寒 2”引擎进行制作，在 2012 年 EA 的游戏画面会更加精良。此外 IW 团队主力成员成立的 Respawn，今年也会公布他们开发的首款游戏，应该也会以 1000 万以上的销量为目标。

2012 年预定发售作品

游戏名	对应平台	发售时间
大地王国 罪与罚	PS3/X360	2 月 7 日
暴力辛迪加	PS3/X360	2 月 21 日
SSX	PS3/X360	3 月 2 日
质量效应 3	PS3/X360	3 月 6 日
FIFA 13	全平台	第四季度
龙之世纪 III	PS3/X360	2012 年内


■质量效应 3


■暴力辛迪加


■ Respawn 新作

《Activision Blizzard》打造原创新系列

自从与暴雪合并以来，Activision 一直风光无限，不过在风光的背后，也隐隐出现阴影。作为 AB 集团多年来重要盈利来源的《魔兽世界》，目前用户数量正大幅下跌，而《星际争霸 II》的销量也不那么令人满意，暴雪的光环已不像当年那般耀眼。《现代战争 3》虽然创造了销量新纪录，但是业界评价不高，AB 也承认明年的《COD》新作销量将会下跌。尽管如此，2011 年 11 月，AB 老总 Bobby Kotick 说：“2012 年暴雪方面至少会有两款大受期待的游戏上市，包括《暗黑破坏神 III》，以及一款来自 Activision 的《COD》新作。我们将会迎来又一年的强劲利润增长。”

在 2012 年，AB 靠《COD》和《WOW》这两条腿走路的基本策略不变，而与此同时会投入更多资金培育大影响力的新品牌。《虐杀原型》的业界口碑不错，不过只有两三百万的实力，《变形金刚 塞伯坦的陨落》目标是成为《蝙蝠侠 阿克汉姆城》那样的优质授权游戏，从预告片来看颇具实力，不过也很难报以太大的期望。2012 年 AB 最值得期待的原创新作将会是 Bungie 开发的某神秘新系列，分析家认为这将是销量有望达 2000 万的怪物级大作。不过最近有越来越多的迹象表明本作将会是网络游戏，不过类型仍然是 FPS，AB 将会以该作弥补《WOW》的收入下滑。同时在《COD》的网游化经营方面也将大规模展开，“COD Elite”付费用户 6 天过百万，2012 年的目标是向千万迈进，网游版的《COD》将会加快推出。对于


■虐杀原型 2

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net


■变形金刚 塞伯坦的陨落

《COD》还有一款值得高度关注的作品——PSV 公布之时已确认的对应新作，AB 曾表示该作将会是与家用机同等级的大作。如果 PSV 的《COD》能在 2012 年顺利发售，那将会成为掌机 FPS 的革命，也将成为 PSV 在欧美崛起的开始。

2012 年预定发售作品

游戏名	对应平台	发售时间
虐杀原型 2	PS3/X360	4 月 24 日
托尼滑板 HD	PS3/X360	第二季度
COD 新作	PS3/X360	11 月
变形金刚 塞伯坦的陨落	PS3/X360	第四季度

《Ubisoft》次世代新作全面启动

在几大游戏发行商中，育碧的经营最灵活、行动速度最快。育碧的原则是尽可能最早抓住新主机带来的商机，所以在 E3 2011 的 Wii U 展台中，育碧的《幽灵行动 Online》是惟一提供试玩的第三方游戏。目前在欧美的第三方中，以育碧与任天堂的关系最亲密，育碧的"《跳舞吧》系列"取代了任天堂扮演的角色，成为维持 Wii 销量的首要游戏系列。可以肯定，Wii U 的首发游戏阵容中，必定少不了育碧的大作，而且数量应该会在两款以上。育碧总能率先掌握新主机特性，很有希望与 Wii 的《疯兔危机》和《赤钢铁》一样，再次为 Wii U 带来最早的第三方百万大作。另外，有消息说育碧已经在开发次世代 Xbox 的游戏，如果微软在 E3 2012 公布次世代 Xbox，育碧的游戏应该会同时亮相，提供试玩也不无可能。育碧的原则是利用新主机打响新品牌，不管是 Wii U 还是次世代 Xbox，育碧的重点应该会放在原创新作上。

与其他对掌机缺乏热情的欧美第三方不同，育碧表示他们正在开发的 PSV 游戏有 6 款，包括《刺客信条》和《雷曼》新作。今后育碧的高清家用机游戏将更多地推出 PSV 移植版。2012 年育碧的主要收入来源还是《刺客信条 III》，作为终结篇的本作将会与前几作大不相同。另外育碧多伦多工作室开发的《分裂细胞 6》也有望于 E3 2012 期间公开，从《幽灵行动 未来战士》到《分裂细胞 6》、《彩虹六号 爱国者》，育碧的这些老牌系列最新作开发周期都达到 4 年以上，表明超大作时代里，育碧将其作品素质整体提升至更高境界的决心。

2012 年预定发售作品

游戏名	对应平台	发售时间
幽灵行动 未来战士	PS3/X360	3 月 6 日
I Am Alive	PS3/X360	第一季度
战火兄弟连 狂暴四人组	PS3/X360	4 月
幽灵行动 Online	Wii U	2012 年内
刺客信条 III（暂名）	PS3/X360	第四季度
孤岛惊魂 3	PS3/X360	2012 年内


■幽灵行动 未来战士


■I Am Alive


■幽灵行动 Online

《Take-Two》横行霸道

《COD》已连续 4 年霸占年度游戏销量榜首，但 2012 年霸主宝座可能将会易主，因为今年将会有《GTAV》上市！美国电子娱乐设计与研究会的著名分析家 Jesse Divinch 认为《GTAV》将会是 2012 年最畅销的游戏，超越《COD》新作。分析机构 Sterne Agee 预测《GTAV》第一年销量会达到 2000 ~ 2500 万套，意味着最终销量可能达到 3000 万套！不管怎样，《COD》每年都有，而《GTA》距离前作已有 4 年，《GTAV》无疑是 2012 年更值得关注的怪物级巨作。有《GTAV》在，当可确保 Take-Two 的这个财年安枕无忧。至于该作的发售日，分析家 Michael Pachter 认为可能是在夏初，大约是 5 月份左右。

今年 Rockstar 另外一个值得期待的大作是《马克斯・佩恩 3》，业界分析家 Arvind Bhatia 表示本作的开发成本可能与《GTAIV》相当，大约为 7000 万到 1 亿美元左右，这意味着游戏销量要超过 400 万套才能盈利。不过 Bhatia 认为本作极有可能像《荒野大救赎》一样创造惊喜（该作销量已超过 1100 万套）。

此外，今年 Take-Two 旗下的 2K Games 也已摩拳擦掌，春季的《漆黑 II》有 100 万套左右的销量实力，经典名作重生的《XCOM》应该也有百万以上的销量。《边境之地》一代销量超过 400 万套，全面进化的续作更加来势汹汹。2K Games 的年度第一大作是未发售已拿奖到手软的《生化奇兵 无限》，其销量潜力也可用"无限"来形容。可以说今年一定是 Take-Two 业绩的满堂红，不仅它的游戏值得买，它的股票更值得投资！

2012 年预定发售作品

游戏名	对应平台	发售时间
漆黑 II	PS3/X360	2 月 7 日
XCOM	PS3/X360	3 月 6 日
马克斯・佩恩 3	PS3/X360	3 月 6 日
特别行动 战线	PS3/X360	第二季度
边境之地 2	PS3/X360	2012 年内
生化奇兵 无限	PS3/X360	2012 年内
GTAV	PS3/X360	2012 年内


■GTAV



■马克斯・佩恩 3


■生化奇兵 无限

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

《THQ》

挣脱困境

因为过去太依赖水准不佳的授权类游戏，随着此类游戏的没落，目前THQ深陷困境，市值已跌破1亿美元。尽管THQ已经在努力开发高质量大作，但收效不明显。2011年有《黑道圣徒3》为THQ撑住业绩，2012财年又能靠哪些游戏？越来越有《战神》味道的《黑暗血统II》值得期待，而黑曜石工作室开发的《南方公园》RPG反映了THQ提升授权类游戏质量的努力，它的表现会在很大程度上影响THQ的未来。板垣伴信的英灵殿工作室开发的《恶魔三全音》计划在2012财年发售，不过可能要到2013年春季才会上市，不管怎样今年的E3或TGS应该会有试玩版。总体而言，目前THQ已知的2012年游戏阵容还很弱，E3 2012期间至少会有一两个全新大作公开。


■黑暗血统II


■南方公园

2012年预定发售作品		
游戏名	对应平台	发售时间
南方公园	PS3/X360	第二季度
黑暗血统II	PS3/X360/Wii U	2012年内
Metro: Last Light	PS3/X360	2012年内

《Square Enix》

王牌尽数出击

2012年预定发售作品		
游戏名	对应平台	发售时间
王国之心3D	3DS	3月
勇气原点 飞翔妖精	3DS	2012年内
勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的仙境3D	3DS	2012年内
勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族	Wii/Wii U	2012年内
古墓丽影	PS3/X360	2012年秋季
杀手47 赦免	PS3/X360	2012年内
最终幻想 Versus XIII	PS3	未定
最终幻想X 高清版	PS3/PSV	未定

2011年SE的日系游戏阵容全面萎靡，年末发售的《最终幻想XIII-2》首周销量不到60万，《最终幻想 零式》也未能达成百万销量，曾经三白金级的《FF》正沦为非白金级游戏。如果不是靠Eidos的出色表现，本财年SE的业绩将非常悲惨。好在《杀出重围 人类革命》销量达到220万套，黑曜石的《地牢围攻III》也有82万的销量。

2012年，Eidos方面的表现将继续成为SE的亮点。SE社长和田洋一表示，目前有10个系列的作品处于不同的开发阶段，其中最具潜力的是新《古墓丽影》。该作在E3 2011期间引起强烈关注，业界评价不比《未知海域3》低。无论是电影感觉的营造、极具感染力的音乐，还是出色的画面以及与《未知海域》有许多神似之处的系统，都值得我们期待。《杀手47赦免》则有着《蝙蝠侠 阿克汉姆城》的风范，也是一款用心制作的精品，潜行系统的设计兼具真实性与游戏性。

日本方面，有《勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族》和《最终幻想Versus XIII》这两大王牌在手，可确保SE新财年业绩无忧。不过这两大国民级游戏已不像过去那样让人放心。《勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族》最近新情报频频放出，但是在日本玩家中的受关注程度还不如过去《DQ》的重制游戏，游戏类型的网游化以及Wii在日本的垂危处境限制了它的商业潜力。而Wii U毕竟是新主机，也难以奢望Wii U版贡献太多销量。《最终幻想Versus XIII》肩负着重振《FF》声威的重任，不过能否在2012年内发售仍是一个谜，不管怎样2012年一定会有它的试玩版。

掌机方面，SE目前已经在3DS上部署了多款大作，2012年可能会公布登陆3DS的有《DQ》某作重制版，甚至《DQXI》也不无可能。PSV方面目前最值得期待的是《最终幻想X 高清版》，据称该作并非简单高清化，而是使用《FFXIII》引擎开发的重制版，意味着它将成为掌机史上规模最大、最华丽的RPG。不过这也意味着它很难在2012年发售。


■最终幻想 Versus XIII


■勇者斗恶龙X 觉醒

《Konami》

小岛的力量


■潜龙谍影崛起 复仇

日本的六大第三方之中，原本居首位的Konami如今已落至下游。《职业进化足球》和《潜龙谍影》是其两大支柱，而前者的市场份额被《FIFA》不断吞噬，后者只能靠一些移植复刻游戏勉强维持。2012年Kojima Productions预计将为Konami创造一个新品牌，小岛秀夫使用FOX引擎开发的新作可能将于E3 2012公开，该作已开发多时，发售日可能不会那么遥远。交给白金工作室制作的《潜龙谍影崛起 复仇》以2012年内发售为目标，虽然预告片看着很强大，不过同类动作游戏都远远无法达到《MGS4》的销量级别，要与欧美顶尖大作竞争，还是要靠小岛秀夫核心团队的游戏。小岛秀夫曾多次强力声援PSV，联想到FOX引擎可支持PSV，其最新作有望推出PSV版。

2012年预定发售作品		
游戏名	对应平台	发售时间
不死之身	PS3/X360	2月2日
幻想水浒传 编织百年岁月	PSP	2月9日
新Love Plus	3DS	2月14日
寂静岭 暴雨	PS3/X360	3月6日
潜龙谍影 食蛇者3D	3DS	3月8日
潜龙谍影 高清合集	PS3/X360/PSV	6月
终极地带 高清合集	PS3/X360/PSVA	2012年内
潜龙谍影崛起 复仇	PS3/X360	未定

《SEGA》


■二进制领域

最近如龙工作室开始预告其某款新作即将公开，不过这不一定是《如龙5》，有可能是一款原创新作。《如龙5》目前的开发度还很低，应该难以赶在2012年发售。目前已知的世嘉2012年游戏阵容较为薄弱，名越稔洋的《二进制领域》不够有卖相，白金工作室的《极度混乱》也比较小众向。世嘉设立如龙工作室的目的，无非是将其打造为王牌工作室，为世嘉开发百万级大作。但是以当前日本家用机市场的处境，还是通过与欧美合作更有打开局面的可能。2012上半财年，Sega Sammy集团的营业收入同比已经大跌30%，利润暴跌84%，电子游戏业务方面也大大低于预期，半年内只卖出484万套游戏（预期为669万套）。因为缺乏有号召力的大作，目前世嘉处境日益恶化，2012年将是其谋求突破之年。

2012年预定发售作品		
游戏名	对应平台	发售时间
二进制领域	PS3/X360	2月16日
初音未来与未来之星 未来计划	3DS	3月8日
光明之刃	PSP	3月15日
黑豹2如龙阿修罗篇	PSP	3月22日
武士斗恶龙	PSV	春季
极度混乱	PS3/X360	7月

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

〈Koei Tecmo〉

无双主内，忍者主外

2012 年预定发售作品		
游戏名	对应平台	发售时间
战国无双 3Z Special	PSP	2 月 16 日
忍者龙剑传 Σ Plus	PSV	2 月 23 日
真・三国无双 VS	3DS	3 月 15 日
忍者龙剑传 III	PS3/X360	3 月 22 日
死或生 5	PS3/X360	2012 年内

Koei Tecmo 的上半财年收入为 136 亿日元，净利润 4.1 亿日元，超出了原本预期的 125 亿日元营收与 4 亿日元亏损。3DS 的《死或生 次元》以 31 万套的销量大大超出预期，KT 社对 3DS 的支持力度将会提高。虽然 Koei 与 Tecmo 合并之后，并未走出《无双》、《死或生》和《忍龙》这三大系列，但是在《无双》的泛滥化战术之中，至少保住了利润。2012 年《无双》将继续泛滥，目前还看不出 KT 社开发原创新系列的端倪。在日本 KT 社将以 3DS/PSV 为主力，而在欧美主要靠《忍者龙剑传 III》与《死或生 5》。由 Team Ninja 开发的《仁王》预计将在 E3 2012 或 TGS 2012 期间公布详情，《忍龙 III》的 Wii U 版应该也会在 E3 2012 提供试玩版。原 Koei 与 Tecmo 对新主机向来十分积极，对于即将到来的次世代主机，Koei Tecmo 也会全力以赴。希望原 Koei 方面不再无止境的无双下去，而是利用新主机的机会，为自己开创一个新系列。


■忍者龙剑传 III


■死或生 5

〈NBGI〉


■灵魂能力 V

广结盟友，数量致胜

2011 上半年 NBGI 的游戏软件销售额超过任天堂，登上日本业界的王者宝座，虽然主要原因是任天堂的大作都集中在下半年，但这至少在一定程度上说明了 NBGI 如今确实是如假包换的日本首席第三方。然而，NBGI 的市场份额主要靠的是作品的数量而非质量，实际上日本游戏厂商的技术力都在衰退，但谁都没衰退得像 NBGI 那样严重。当年 Namco 引领业界技术潮流的雄厚实力早已不复存在，如今的 NBGI 更多地是靠低成本宅游戏榨干铁杆粉丝的钱包。2012 年 NBGI 将继续靠数量优势提高总销售额，不过其中也有一些值得尊敬的实力派作品，比如 NBGI 的最高技术结晶《灵魂能力 V》，它可能是 2012 年 NBGI 惟一有望突破 200 万销量的大作。

由于自身游戏开发能力与技术都有限，为了增加作品数量，今后 NBGI 将加强与其他开发商的合作，在 2012 年就有与 Koei Tecmo 合作的《海贼无双》、与 Level-5 合作的《机动战士高达 AGE》、委托 FromSoftware 开发的《机动战士高达 UC》、委托芬兰开发商 Bugbear 制作的《山脊赛车 无限》等重要作品。另外在 E3 2012 期间也有可能公开与 Capcom 合作开发的《铁拳对街头霸王》，目前 NBGI 同时开发的《铁拳》关联作品超过 5 款。与 2011 年一样，2012 年 NBGI 的重点支持平台仍然是 PS3，而且 PS3 游戏销量所占的比重会更高。因为《无尽传说》表现出色，TGS2012 期间应该会有 PS3 的《传说》新作公布。


■海贼无双


■铁拳 TT2

2012 年预定发售作品		
游戏名	对应平台	发售时间
灵魂能力 V	PS3/X360	1 月 31 日
天旋地转	PS3/X360	2 月 10 日
铁拳 3D Prime	3DS	2 月 16 日
火影忍者 疾风传 终极风暴 世代	PS3/X360	2 月 23 日
英杰传说 勇气双雄	PSP	2 月 23 日
海贼无双	PS3	3 月 1 日
机动战士高达 UC	PS3	3 月 8 日
机动战士高达 SEED 战斗宿命	PSV	春季
机动战士高达 AGE	PSP	夏季
铁拳 TT2	PS3/X360	第四季度
噬神者 2	PSP	2012 年内
山脊赛车 无限	PS3/X360	2012 年内
第 2 次超级机器人大战 OG	PS3	2012 年内

〈Capcom〉

春季狂想曲

Capcom 的大作潮总是发生在春季，今年也不例外。从《生化危机 启示录》、《阿修罗之怒》，到预计销量 200 万以上的《街头霸王对铁拳》和预计销量 250 万以上的《生化危机 浣熊市行动》，这些巨作足以弥补这个春季《怪物猎人携带版》的缺席。《鬼泣》原班人马打造的《龙之信条》销量目标也在 150 万套以上。Capcom 已是目前日本高清游戏开发实力最强的厂商，2012 年 Capcom 的表现更加值得期待。Capcom 历史上制作规模最大的《生化危机 6》将于本年度公布，而且有望于年末商战期间上市。《丧尸围城 3》可能会更早公开，也将是 Capcom 新财年的主力大作之一。委托 Ninja Theory 开发的《鬼泣 DmC》除了人设之外其他都很值得期待，销量至少 200 万套起。

掌机方面，目前正在开发的《怪物猎人》可能有 3 款，按照发售时间依次为：《怪物猎人携带版 3 高清版》的 PSV 移植版、《怪物猎人携带版 3G》、《怪物猎人 4》，在 2012 年也许会有两款游戏上市，而《怪物猎人 4》预计将于 2013 年发售。从 Capcom 的 MT Framework 引擎正在为 PSV 而优化的举动来看，在 2012 年除了《街头霸王对铁拳》之外，Capcom 至少会公布甚至发售两三款家用机高清大作的 PSV 移植版，具体还要视 PSV 在欧美的首发销量而定。

2012 年预定发售作品		
游戏名	对应平台	发售时间
生化危机 启示录	3DS	1 月 26 日
阿修罗之怒	PS3/X360	2 月 23 日
街头霸王对铁拳	PS3/X360/PSV	3 月 8 日
生化危机 浣熊市行动	PS3/X360	3 月
鬼泣 高清合集	PS3/X360	2012 年内
龙之信条	PS3/X360	2012 年内
鬼泣 DmC	PS3/X360	2012 年内
重铁骑	X360	2012 年内


■阿修罗之怒


■龙之信条


■生化危机 浣熊市行动


■鬼泣 DmC

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

COLORFUL SPACE 多边共享 新年特别版

多边影视 电影篇

给大家拜个早年，过年放假期间百无聊赖？编辑们借着多边特大号的机会为大家带来了10部精彩的电影和几部美剧，希望读者可以在寒假里看个痛快。10大电影中我们绞尽脑汁，筛选了10部今年值得看的电影，其中国产电影《李献计》因为内容与游戏较为贴近，且之前编辑部力推，故此上榜。《猎头游戏》算是10部中最冷门的电影，在这里推荐给读者。

《源代码》

胜负师提供

类型：科幻，动作，惊悚，悬疑，爱情

“穿越”是今年最火也是最滥大街的影视题材，不过相同题材可以平庸，也可以高端，《源代码》就属于这样一部高端穿越片。这回要穿越的并不是过去未来，而是进入一个死者的灵魂，不停重复火车爆炸前八分钟的记忆，但并不能改变已经发生的结果。主角要反复利用这八分钟来追查真凶，阻止一场更大的恐怖袭击。本片没有华丽的特效，火爆的场面，完全以精密的剧情取胜，涉及决定论、量子论、平行宇宙等元素，让人感觉高深却又合理。流畅的节奏，巧妙的布局，为观众带来跌宕起伏、欲罢不能的观影感受。影片再一次展现了导演邓肯·琼斯的过人才华，而主演杰克·吉伦哈尔的演出也相当精彩。《源代码》可以说是2011年最酷、最与众不同的科幻片。



《李献计历险记》

一刀提供

类型：科幻、动作、喜剧、动画

《李献计历险记》原是09年末火爆网络的一部充满奇思妙想的个人动画，讲的是玩家李献计为爱冒险的故事。电影版沿袭了原作的故事架构，但在人物设置和情节上进行了拓展。原作中着墨不多的女主角王倩被刻画得比较到位，而影片也将主题集中在男女主角的爱情上。借着穿越爱情题材的流行，本片获得了一定的反响。此外，原作的喜剧成分也得以较好保留，而且难能可贵的是，影片主角是不折不扣的电视游戏玩家，而原作与《UCG》颇有渊源，实在没有理由不推荐给大家！



《猎头游戏》

华尔兹提供

类型：惊悚、悬疑、犯罪

这是一部来自挪威的悬疑电影佳作。影片主角身为一个猎头，为了生活，从事盗窃名画的活动，其实自己早已身陷阴谋当中。电影在故事方面为观众带来了悬疑十足的情节，每看到一处就会有出人意料的下一步发展。惊险的同时也有足够的悬疑巧妙的设计在影片中，不少镜头紧张快速，谜题环环相扣，结局部分处理的也很妙，让人赞叹挪威也能拍出如此优秀的电影。片中中后期有几个桥段略显重口，并不适合未成年人观赏，而对于喜欢悬疑电影的观众来说，本片绝对不容错过。



《猿族崛起》

类型：科幻、动作、惊悚

本作的观影只能用震撼来形容，在预告片中，我们已经领略了电影中猩猩神态捕捉的惊人之处，没想到实际影片中导演还留了一手，几处情节足以叫人震惊的合不拢嘴。影片讲述了罗德曼在对猩猩进行基因实验后发生意外，罗德曼之后收养了被改变基因的猩猩“明眸”的孩子“凯撒”，不料凯撒遗传了母亲的基因，智商开始超速发展。本片的主题是反抗，惊叹的过程还能发人深省。由于大部分人没有看过本作的原版，推荐影迷们都去瞻仰一下，相信会不由得感叹如今电影特效的进步。从情节和结尾来看，电影的续集是肯定会有，就看是否会照着原版继续拍了。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

《追逐繁星的孩子》 类型：冒险、科幻

九兵卫提供

在打动无数人的《秒速5厘米》推出四年之后，新海诚终于为我们献上了其最新作——《追逐繁星的孩子》。在很多人的心目中，"新海诚"这个名字永远是浪漫、唯美与感人的代言词。细腻精致的画面，色彩鲜明的背景以及温情感人的故事都是这位动画导演独有的手法与魅力，越是细细品味，越是能体会作品中蕴含的深意。《追逐繁星的孩子》讲述了少女明日奈无意间从父亲的遗物——一台老式收音机中听到奇妙的音乐，从而促成一段相遇并就此踏上了冒险的旅程。媲美照片真实感的场景、精致的细节描绘、蓝天白云、眺望地平线，新海诚式的浪漫元素在本片中屡见不鲜，而影片主题对于人性的描写也同样发人深思。梦想不应被束缚在过去，珍惜眼前才是最大的幸福，就像那个追逐繁星的孩子……



《铁甲钢拳》 类型：科幻、热血、励志

纱迦提供



美国电影史上从来不缺乏优秀的拳击电影，《铁甲钢拳》没有单纯地步那些前辈的后尘。它采用了设定于2020年的虚构科幻背景，讲述未来人类已经厌倦了血肉之躯的博斗，转而对机器人拳击投入极大热情。不过电影虽然披着科幻外衣，但实际上依然包含了励志、亲情、梦想这些元素。休·杰克曼加上小童星达科塔·高尤的精彩演出，令这部影片能够长久地存在于观众的记忆里。

而这部电影对于游戏玩家来说也是相当值得推荐的。影片最后阶段出现的Xbox 720标志一直被玩家津津乐道，而且根据本片改编的同名游戏也是X360独占的。影片的最后阶段，休·杰克曼亲身上阵，以体感控制亚当痛殴以摇杆控制的宙斯，是否暗示着Kinect必将成为业界主流呢？

《里约大冒险》

稀饭提供

类型：动画、喜剧、歌舞

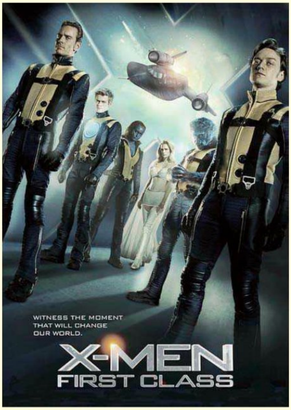
《里约大冒险》里有着色彩缤纷的热带鸟类和节奏狂野的桑巴音乐，优秀的视听感受充分地展现出了制作组蓝天工作室的实力。鸟儿们在密林中翩翩起舞、纵情高歌的姿态让人心潮澎湃，欢快的鼓点和热带雨林的风光都让人沉醉。包裹在影片华丽外衣下的，是一个关于爱、友谊和勇气的传统故事，金刚鹦鹉主角阿蓝与茱儿之间带着孩子气的纯洁爱情令人感动，小鸟们与猴子帮群殴的场面则让人捧腹不已，当然，最令人赞叹的，还是贫民窟里头的一场精彩的追逐。



《X战警 第一课》

类型：科幻、超级英雄、基

这是"《X战警》电影系列"中剧情最优秀的一部，但也是最基情四射的一部，连标题都被恶搞为"插男人"（X = 叉 = 插，MAN = 男人）。X教授与万磁王于年轻时代的恩怨情仇在本片当中得到了最为详尽的呈现，关于变种人对于自身要和如何在人类社会中自处，如何对待身边的普通人类，本片都作出了一定程度上的思考，也让影片在展现超能力战斗外多了几分值得回味的深度，没有彻底沦为视觉向的爆米花电影，对于这一电影系列日后发展奠定了一个良好的基础。

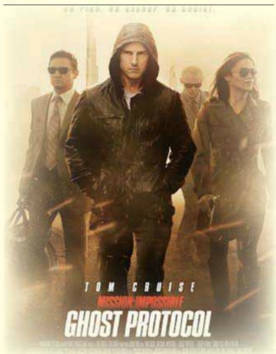


《命运规划局》 类型：科幻、爱情



命运是让人又敬又畏的单词，而在本片的世界中，每一个人的命运都会受到名为"命运规划局"的组织操控，其中就包括了主角大卫·诺里斯，他24岁便竞选议员，而且命中注定要成就一番大业，前提是，他必须要接受命运的安排，从此与自己钟情的女子断绝一切联系。一次以爱的名义发起的命运抗争由此而起，饰演主角的马特·达蒙再一次展现出他在《谍影重重》中练就的矫健身手，一场快节奏的追逐戏把影片带到了高潮。爱能否战胜命运？答案就在观众们的心中。

《碟中谍4》 类型：动作



比起系列传统的主角汤姆·克鲁斯，本片的导演伯德·彼得或许对于许多观众来说是个相当陌生的名字。这位优秀的动画导演还是首次挑战真人电影领域，他的佳作包括了温情的《钢铁巨人》，娱乐性十足的《超人总动员》和有趣搞怪的《美食总动员》，而在《碟中谍4》中，伯德·彼得展现出了他令人赞叹的导演能力，也让近年罕有佳作的阿汤哥再次成为了聚光灯的焦点。影片故事较为传统，但节奏紧凑，动作场面刺激惊险，是近期最不可错过的佳作。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

美剧篇

过年寒假期间除了打游戏外，看美剧也是不错的选择，尤其如今不少美剧的制作阵容和剧情足以和一部电影媲美，并且较长的剧集可以让更多观众长时间接触产生代入感。本次多边共享特大号就由编辑部的美剧迷稀饭和华尔兹来一同介绍几部不容错过的优秀美剧吧。



华尔兹提供

《DEXTER》（嗜血法医）

类型：犯罪、血腥、连续剧

本剧的题材内容较为有争议性，主角Dexter是一位在迈阿密警察局工作的血迹法医。不要以为本剧是一部简单的破案推理片，Dexter除了是法医外还有个特殊身份———杀人狂，不过Dexter有着自己的原则，就是只杀罪犯。看其如何隐蔽杀人罪证以及将逃离法律外的罪犯手刃，其中不乏细腻的家庭生活等内容。本剧收视率之高毋庸置疑，片中无数让人神经紧绷的情节、毫不拖沓的情节、Dexter内心的挖掘，以及剧情走向是最大的卖点，让人忍不住一集一集看下去。初接触本剧有些许慢热，不过在第一季末尾的时候相信你已经逐渐爱上该剧，不到几季之后你就会彻底沦为死忠。《DEXTER》目前已经播放至第6季，仍旧让人相信该剧拥有神一样的编剧。



《BRAKING BAD》（绝命毒师）

类型：犯罪、连续剧

给华尔兹意外最多的美剧，高中化学老师怀特在得知自己患有癌症后，想为家庭留下一笔财产而决定参与制作毒品。本片最大的看点除了优秀的剧本外，怀特老师与痞子毒贩Pinkman的互动也是一大亮点。除了制毒外，怀特还要顾好家里人，以及在绞毒署工作的连襟，隐藏自己的犯罪活动。每集风格不一的片头噱头十足，该剧同样属慢热型，后面的剧情着实精彩出人意料，而且本剧也不是一集一个故事的单元剧，这足以满足那些喜欢看连续剧的观众。目前《BRAKING BAD》第4季已完结，接下来的第五为最终季。



《Game of Thrones》（权力游戏）

类型：时代剧、奇幻、连续剧

与《斯巴达克斯》一样，该剧同样拥有顶级的制作阵容，尺度方面同样大胆，仅仅第一季的耗资就多达6000万，评价极高。该剧以中世纪为背景，根据乔治马丁小说《冰与火之歌》改编，剧本上的优秀自然是毋庸置疑，喜欢《指环王》风格的观众不容错过。从第一季的走势来看，多半是铺垫内容，之后几季的发展才是重中之重。由于第一季中引出的未解之谜无数，相信大部分观众早已急红了眼，而短短6集就结束也让大部分观众觉得不够过瘾。HBO目前已表明该剧第二季将在4月1日开播，看来要到所有7部完结剧迷是要等上一段时间了。当然这丝毫不妨碍各位读者在寒假期间来将第一季补完。

友基特约小教程《Edith》

作　　者：Hint Lee（李鸿轩）

使用软件：Adobe Photoshop CS2

使用设备：友基漫影1000L数位板

继续模拟游戏人物设定的教程，今期的角色是第三期最终Boss的下属兼秘书-Edith（意思是格斗和战争），女人不就是喜欢发动战争吗？哈哈~这次要分享一种新的绘画技法，之前都是从线稿入手着色，今次则从素描关系开始。



1. 本人属于基本功不太扎实那一类的，所以有时用线稿起草的方法会导致形体不太准确，或明暗关系不协调。检讨ing。开始画的时候要无所顾忌，先把大体动态画出来并加以适当的明暗。



2. 草图画好后，通过简单的明暗关系可以让我们更容易发现问题把草图的透明度降低到30%，新建图层画第二次草图。有了之前的草图参照，这次的线条可以画得更准确了。过程中再细化下明暗关系：



3. 在没定好动态和明暗前先不急着画衣服，否则容易干扰思路，看回第三期Boss盔甲的风格，将它移植到这次角色的身上，毕竟是同一组织嘛，需要共性。这步不用画得太细，尽量大笔触去画，因为现在还处于给画面定大感觉的时期，画得太细容易忽略整体。



4. 狠狠地细化吧！但不要只盯着局部。其实到这时我还是很大笔触去画的，除了皮肤。建议大家可以保留一些草图的随意笔触，这样会更有画味啊。还有就是虚实了，虚处尽量几笔画完，实处可以画精细一点，这样画面才有对比和节奏。不过这个我把握的不是很好，哈哈~~。



5. 深入完成后再重新审视一遍，我发现一个比较严重的问题：人物的表情完全不是这个角色应该有的表情。。。。。。咬咬牙改吧！我把原来微笑的表情改成了带点邪恶的奸笑。下手还不够重啊，不够奸，可能我潜意识觉得她不是这么坏吧!嗯嗯。



6. 前面我都是以素描关系的方式来画的，这种方式对于基本功不够扎实的同学来说是个不错的方法，因为有了明暗的帮助会更容易发现问题，可以及时调整。开始着色，在黑白层上新建图层，属性改为叠加。



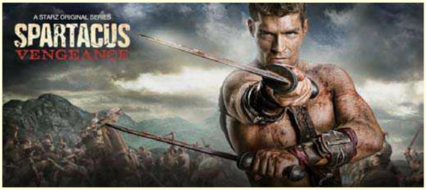


我习惯先拉一个渐变色，再在上面画需要的颜色。着色完成后我都会合并全部图层，再新建一层补画些细节。由于篇幅有限就不细说了，这次教程的重点是从素描关系起草图到基本完成，这比用色彩来画明暗关系要准确。最后提醒同学们要多画素描打好基础哦！

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

《Spartacus: Vengeance》（斯巴达克斯 复仇）

类型 :时代剧、血腥、连续剧



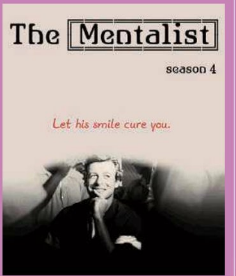
最黄最暴力的美剧又再次回归，不要以为该剧只是靠着限制级在吸引人，剧中的情节精彩程度绝对会令所有观众血脉喷张，急于期待下一集。该剧制作规模堪称电影，还原了那个时代的罗马帝国，以讲述角斗士的生活为主轴。除了优秀的剧本外，该剧还拥有魄力十足、精彩绝伦的打斗场面。《斯巴达克斯》除了第一季外还有一部前传－《斯巴达克斯：竞技场之神》，同样拥有顶级的制作以及素质。在 1 月即将播出的最新的一季中，相信很难再以角斗士为剧中故事主线，复仇的过程足以令所有粉丝期盼新一季的开播。而令华尔兹关心的是像 Quintus 这么有趣的角色不知能否找到新的替代品……

《The Mentalist》（超感警探）

类型 :罪案剧，单元剧

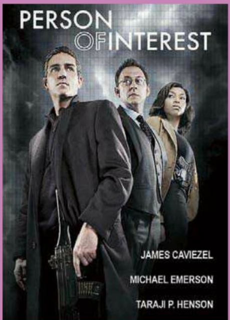

稀饭提供

曾经靠着所谓的“通灵术”来招摇撞骗的 Patrick Jane 因为在电视直播上的不慎发言而遭到了神秘连环杀手 Red John 的报复，妻女均被杀害，此后他加入了加州调查局（CBI），作为一名顾问，利用自己的独特本领来破案，并借此追踪 Red John。本剧来到第四季，剧情模式也进入了稳定期，单元剧式的罪案故事也是美国编剧们最拿手的故事类型，所以故事走向四平八稳，悬念不大也并不是非常精彩，但总有理由让你看下去。惟一可惜的是作为一部角色驱动故事型的犯罪探案剧，几个配角的剧情实在缺乏变化，华人警探 Cho 惟一最大的变故是被车撞了一回，Rigsby 和 Van Pelt 之间的感情兜兜转转却毫无进展，至于女主角 Lisbon 和 Jane 之间的感情也长期地停留在朋友以上这个微妙的阶段。不过最新的第十集中，随着 Jane 的失忆，剧情上有了一些新的看点，但能不能带给观众们新的感觉，还要看今后的剧情表现而定。



《PERSON OF INTEREST》（疑犯追踪）

类型 :罪案剧，单元剧

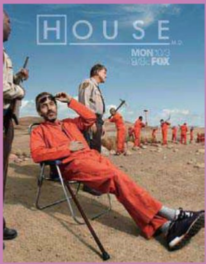


美国城市密布监控摄像头，神秘富商 Finch 设计了一套利用这些摄像头来预防恐怖活动的系统，不过这套系统还能侦测到一般人会遭遇的危险。美国政府对此决定不予理会，所以 Finch 找来了伪造出自己已死亡假象的特工 Reese，来拯救那些深陷险境的普通人。从本质上来说，这其实还是一部犯罪剧，只不过主角不再担任官方的执法者，行事的方式也并不墨守成规，而且比起一般的犯罪剧，最令人满意的是每次都留下了一个足够好的悬念：Reese 要去救的，到底是一个受害者，还是一个施害者？这种首播集便使用过的身份置换手法让本剧摆脱单纯的法外英雄式剧情，让观众可以更为深入地思考一次致命事件中带有的深层次利益纠葛。当然，如果有观众也像笔者一样并没有抱着太高的期盼去观看这部轻悬疑剧，并且更多地把注意力放在人物之间的冲突碰撞上，那或许会获得更好的观影效果，毕竟 Reese 和 Finch 一动一静的性格差异往往会带来许多妙趣横生的唇枪舌战。

《House》（豪斯医生）

类型 :医疗剧，推理剧，单元剧

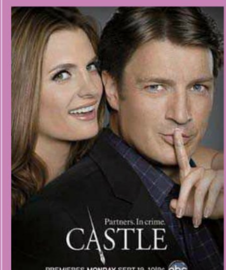
Gregory House 是普林斯顿大学附属医院的诊断部门主任，对于确诊各种疑难杂症有着独特的才能，但为人古怪刻薄，难以相处，本剧描述的便是他与手中一众医生治疗各种怪病的故事。House 有自毁倾向，能够追看到第八季的观众应该都是有这个共识的，但恐怕没有人能想到 House 可以把自己的境况搞得这么糟：他进了监狱。成功从监狱中脱身后，仅仅从我个人角度来看，医院的新格局其实对于 House 来说非常有利，他的团队虽然被解散，却又被召回，美人 "Thirteen" 的离开虽然遗憾，但还有新加入 Jessica Adams 来为各位男性观众养养眼，还可以被 House 轻易地利用。最重要的是，接替 Cuddy 担任院长的是一直被 House 各种掣肘的 Foreman，虽然他得到了更大的权力，但这位黑人医生性格上的弱点恐怕并没有多少改变，想要限制住 House 几乎是不可能的。于是，我们也得到了第八季当中一个最有趣的看点：House 会为了自己部门的预算而对自己有钱的病人进行各种威逼利诱，过程非常好玩的。



《Castle》（灵书妙探）

类型 :罪案剧，爱情剧，单元剧

Richard Castle 作为一名侦探小说家已经功成名就，但他在系列小说中写死了自己的主角后遇到了创作瓶颈，一系列按照他小说中剧情编排的谋杀案将他的新灵感来源：警探 Kate Beckett 带到了他身边。依靠 Castle 天马行空的推理能力和 Beckett 干练的刑侦手法，罪犯落网，而 Castle 也黏上了 Beckett，成为了纽约市警察局（NYPD）的常客。对于《Castle》，观众们每集可期待的东西似乎都差不多：一桩离奇，往往伴随着某个主题要素的凶杀案，期间有两位主角的打情骂俏和理清案情疑点的招牌脑力风暴时刻，还有纽约大都市的繁华风光。这一季中还有警探 Esposito 和法医 Lanie Parish 之间的恋情进展值得观众们去记挂，这两位的关系变化可谓一日千里，上一集还甜蜜蜜，这一集就闹翻脸，然后下一集又眉来眼去好不热闹。相比起来，警探 Ryan 的感情发展就稳定多了，在和 Esposito 还有 Castle 两位哥们渡过了一个不那么一帆风顺的单身之夜后，在接下来的第十一集中，他终于要和曾经在剧中露过一面的未婚妻 Jenny 走进婚姻的殿堂，既然这是一部罪案剧，Ryan 这次结婚的过程恐怕也不会太顺利，到底婚礼期间会发生什么事情，就要等到本剧的春季档开播来解答了。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

自由谈

栏目主持 奈落



新年快乐，各位读者们。就快要过年了，不知道大家打算要怎么渡过漫长的新年假期。如果觉得户外人山人海太难出行，在家里看看漫画似乎是个不错的选择。说起漫画，本期自由谈便有由阳光学员 ShA 带来的美国时代广场游记，为各位读者们带来了对三家动漫产品商店的详尽介绍。此外，本次自由谈还有洛克和稀饭两位小编对月初举办的 C.A.C 漫展的介绍，和九兵卫老师亲自为各位读者带来的水木一郎采访，篇篇精彩，不容错过。我们的投稿地址是 :tt@ucg.cn，期待您的来稿！



时间的广场上交织空间次元

如果你问我去纽约应该要去哪些地方的话，我不会跟你说要去看自由女神像和帝国大厦，那是谁都知道谁都会去的地方。我会告诉你，当你不知道要去哪的时候，你什么都不需要查，别浪费时间去看什么旅游攻略，也不需要什么分享，你需要做的就是坐上地铁去第 42 街——时代广场，因为你永远都不知道在这里你会遇到什么。

近日，就个人的喜好，不喜欢去查什么攻略，也不愿意带地图，来到了纽约。我既没有单反相机，也没有看起来那么职业的背包，我就这样两手空空的行走在纽约。为什么呢？因为我知道我一定会迷路，但是这并不重要，这难道这不是一件很有意思的事情吗？在硕大的纽约迷路，也不需要慌慌张张的去翻地图，就这样慢慢地走，那些在别人笔记上找不到的东西就会在你的眼前展开。就这样走着走着，时而到有眼缘的店铺逛逛看，时而不屑于传单上的广告，时快时慢，时而直行，时而转弯。不知何时，当我抬起头来，发现在时代广场上竟然有这样通往异次元的传送门。

Midtown Comics

对面街道二层的窗户纸真有意思，不光只是美国队长，还有绿巨人、蜘蛛侠。尽管我的异次元神经早在很多年以前就已麻木，但是我还很快的意识到了，这里应该是一家漫画店铺吧。该店二层窗户上共有十个耳熟能详的美国卡通人物，统一使用了紫色作为底色，非常醒目。这家就是全美最大的漫画、卡通、杂志（简言之二次元）零售店——Midtown Comics。创立于 1997 年，在当时就在同行业中占据领先地位。

过了马路以后，没能立刻找到该店的入口。前行不远，发现一块树立在地上的标识径直指向一个小门，走近之后发现原来是一个楼梯。楼梯不宽，两个中等身材的亚洲人都不可能并排行走，照明的灯光也不是那么明亮。爬上楼梯走过小小的过道之后豁然开朗，引入眼帘的是宽阔的店面，书架沿着墙面一直蔓延下去，店铺中央放着两排书架。既然进来了，当然得看看都有些什么东西了。杂志全部摆放在右墙的书架上，除此之外也有许多低价出售的 DVD 摆放在此，其余书架则是漫画、画集、新出版的各种刊物等。成人杂志全部都是放在小孩身高触碰不到的高度，而且只能看到刊名，封面的其他部分都已被挡住，在这里也可以看到不少日本的成人刊物，但也译为英文版。该店的书籍全部都以字母表序摆放，查找起来很方便。左边墙就是窗户了，由于窗外挂着十户海报，所以是看不到街道的，靠近收银台的很大一部分书架上全部都是漫画。日本漫画在美国也很受欢迎，从较早的《龙珠》、《钢铁神兵 BTX》，到《灌篮高手》、《水果篮子》、《草莓 100%》，再到现在连载中的《海贼王》、《死神 Bleach》、《火影忍者》应有尽有。太久没有关注新品，想了想还是看看“H”这一栏吧，果然在这里发现了许多关于《光环》的书籍，画集、设定集、资料等，“H”的旁边当然就是“G”，同样找到了许多《战争机器》相关的纸制品。美国人对于这两个系列的热情可见一斑，不然也就不会发生 2004 年发售《光环 2 官方攻略本》的时候销量直逼当时销量第一的克林顿自传《我的生活》了。沿着书架继续走下去，竟然还有一个楼梯继续向上。

Midtown Comics 的第三层就是另外一番风景了，这里充斥着各种周边。琳琅满目的手办、海报、T 恤、模型等等。《海贼王》在这里的人气也是很高的哦，我在这里还找到了三版不同的神秘手办盒，它是依据不同时期的剧情制作的，每版各有八到十个不同角色，开盒之前无法得知得到哪个的，我有幸得到一个艾斯，但是价钱还是蛮贵的，8 美元。该下楼了吧，这时候眼睛一瞟，竟然看到了最新的 SQUARE ENIX PLAY ARTS 改战斗进化士官长手办，售价是 54.99 美元，如果刚才没有在街上遇到 Hard Rock 的话估计我是会买的吧，最后我还是在纠结了半小时之后默默的放下了士官长。如果你要说我没有 ACG 魂的话，我会毫不迟疑的承认。





我在纽约的时候正好是美国传统节日，感恩节的前几天，跟其他商店一样，在感恩节的时候都会有相应的优惠活动，今年 Midtown Comics 就是全场 7.5 折。

Midtown Comics 在纽约共有 3 家店，同时也可以在其网站上购物，我去的是时代广场的分店。本来打算买几本《攻壳机动队》漫画带走，向店员询问之后结果只有第一部 SAC 的第一本，之后店员似乎看我比较像日本人就告诉我

本栏目文章仅代表作者个人观点。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net



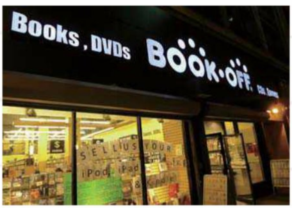
在几条街之外的地方还有两家漫画店，并写下地址给我，道谢之后离开了 Midtown Comics。下楼后再回头看看这狭长的楼梯，似乎有那么点能想象得出这楼梯对于 OTAKU 而言就是通往圣地的路途。

店员告诉我的两家店中，有一家她不记得名字，按照地址走了几个街区之后，来到纸上写着的地址一看，这不就是日本最大的二手书店 BOOKOFF 吗？

BOOKOFF

从招牌上就可以看出来这家店不同于周边的店铺，黑底白字的招牌上使用了看起来蛮亲和的字体，只有字体部分在晚上会亮，非常朴素。刚进入店内就在身边看见的一整个货架的 NGC，旁边的货架上也放着各种二手主机，这让我印象最为深刻。整家店总共分为三层，地面一层，地下一层和二层。地面一层主要出售的是游戏、DVD 及 CD。地下一楼全部都是漫画，大都是按照漫画类型进行分类，包括少女、同人等等。另一层则是各种图书，BOOKOFF 对其分类也是非常的明细，政治、经济、艺术等，除此之外还有些图书是按照作者名字作为分类依据。

这家日本最大的二手书店创立于 1991 年 8 月，



到 2006 年的时候，在海内外已有近千家店铺，海外分店蔓延至美国、加拿大、法国、韩国。不同于我们印象中狭窄、昏暗、潮湿的旧书店，它是一家灯光明亮、店面开阔、书架整齐、分类明细的书店。毫无疑问它出售旧书，但是顾客却像是用买旧书的价钱买到新书一样地高兴。BOOKOFF 一般来说按照原价 10% 左右的价格收购旧书，然后经过自己独有的翻新技术除去书籍上的污垢，再将泛黄的书页进行翻新，然后再以原价 50% 的价格卖出。如果要卖书的话也是很方便的，无需预约，只要带上自己的书，店员会当场根据书的新旧程度计算出收购价格并当场支付，低于 100 美元以下的收购是不需要出示 ID 的。这里最具特色的应该要算它的一美元专柜了吧，三个月以上没有卖出的书都会到这个一美元专柜来，同时不少年代久远的 CD 也有一个一美元专柜，至于 DVD 则是有一个三美元专柜，游戏软件也是三美元起。这对于这些只身在外并不富裕的人来说真是可以用福音来形容。而今的 BOOKOFF 已经不只是卖二手书了，新书、游戏软件都早已在其经营范围之内。

很少人会对一本书一读再读，当然这取决于读者的阅读习惯和书籍的含金量，那么那些原价买来只读一遍的图书难道不是很浪费么。于是 BOOKOFF 的创始人坂本孝想出了“将一本书的价值发挥到极致”的理念，将旧书收购之后再翻新卖出，这样同一本书即可以再次销售，也可以让更多人阅读。在日本，书籍往往装订精美，价格自然不菲。BOOKOFF 将旧书翻新之后，顾客能以旧书的价钱买到和新书几乎无异的二手书，这即迎合了顾客的不同需求，同时也使书本的再循环利用活了起来。回收再利用依旧是 BOOKOFF 的经营理念，店家会根据一段时间内消费者的需求将所想要收购的游戏软件和硬件列在传单上并附上收购价格，条件是能够正常使用并且所有附件齐全。

BOOKOFF 的大部分店员都是日本人，询问之后得知我想要的东西统统都没第一卷。最后我买了《灌篮高手》的最后两卷，离开了 BOOKOFF。循着之前得到的地址继续走，几条街道之后便到了所指示的地方，但是没能立即找到招牌。因为店内明亮的灯光早已盖过了店名，仔细一看，是 Kinokuniya，纪伊国屋书店。

Kinokuniya

走进设计简单的玻璃门之后，左边是最新的书刊。在这里随便看了看，发现了小林尽的新作《一路平安！》。再往店内走一些以后发现各种令人惊讶的各种时尚杂志，从见过的到没见过的，应有尽有，当然了，《少年 JUMP》、《FAMI 通》都是最新的，全部都在我的眼前。这时候才发现在这里的顾客几乎都是亚洲面孔。再看看店员，也都是日本人，但是还是有一些美国人的，让人惊讶的是不论是美国人还是日本人，他们都是用日语交流！

Kinokuniya 同样分为三层，第一层集中为各类杂志和艺术类图书，同时也有些 T 恤出售。随便逛了逛乘上电梯通往二楼，刚一上来便被镇住了，好大一幅《浪人剑客》的壁画，这可是井上雄彦在 2007 年底亲手所作的哦。这里是漫画、CD、DVD 的天地，还有一个小小的咖啡吧可供顾客小憩。Kinokuniya 对于漫画的分类是按照出版社来分类的，集英社、讲谈社、小学馆等等，它的更新速度真的是快，我在这里既找到了最新的《海贼王》第六十四卷，也找到了《GTO 湘南十四日》的最终卷。到此为止，我问了问自己，这里是日本吗？噢，不，别忘了，这里是纽约。该层还有许多手工制的钱夹出售，但是价钱不菲，另外还有各种日本的碗筷，餐具，大家都知道这类日本制的东西都是以精致而闻名的，看看就好，别奢望买回去了。BOOKOFF 对于电影的分类是按照种类来分的，而这里则是以字母和时间来分类的，非常的便于查找。我在 CD 货架之间徘徊的时候还看见了坂本九的《上を向いて歩こう》放在非常显眼的位置，虽然是五十年代末六十年代初的作品，但这是在关东大地震的时候，为国民加油打气而在日本国内广为播放的歌曲。二楼看完可以下去了，这时才发现，原来只有上楼有电梯。来到地下一层后，这里有很多可爱的东西，诸如文具、玩偶等等，另外各类书籍就集中在这里了，英文相关的书籍尤其多，大多都是关于英语学习，同时也有不少时事评论，这类书往往都是以作者来分类的。这一层还有一个区域开设了手机相关服务，包括入网、购机、协议等。



Kinokuniya 纪伊国屋书店是日本最大的连锁书店，现在为止在海外共有 24 家分店。我逛了许久以后，在这里居然花了 150 美元。这里卖的书，价格差不多都是日本售价的两倍，当然运费什么的是不可避免的了。最后给我的感觉是，这家店真是五脏俱全，什么都包括了进来。Kinokukiya 在纽约这里开设的这间店不仅是一个书店，更是一个日本文化的圆心。随着日本人在纽约落地扎根的越来越多，对于来自国内的信息和书籍的需求量也随之上升，另外更重要的是日本文化在全球已占据着非常重要的地位。在这个二十世纪世界的中心，有着这样一个传播和介绍日本文化的地方其实一点也不让人惊讶，而店内的内容却真是让人瞠目结舌。

作为一个来自二次元的人来到纽约的话也是不会让你感觉无聊和格格不入的，因为这里是纽约嘛。前面提到的这三家异次元店一定足够你花上许久的时间去欣赏和发掘，我只是为大家提供这么一点参考和介绍，真是的风景都在你推开那扇门之后。

[文：阳光成员 ShA]



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

深圳 cosplay 站动漫嘉年华报道



12 月末到新年伊始的这段时间向来都是动漫迷的“圣战”时期，这不仅是因为日本的动漫盛会——第 81 次 Comic Market 展（简称 C81）在 12 月 29 日开办，中国各地的漫展也在这时候如茶如火地举行。就在 2011 年 12 月 31 日，深圳首届 COSPLAY 站动漫嘉年华（C.A.C 01，下文简称 C.A.C）在大运会的主场馆——深圳湾体育中心（热身馆）如期举行。深圳的动漫产业虽然和上海、广州等大型城市相比起步较晚，但几届漫展依然办得有声有色，此次就由洛克和稀饭为大家带来 C.A.C 的报道。



▲为了满足那些每天都想去会场“勾搭”新朋友的二次元狂热者，C.A.C的门票分为普通票和套票两种规格，其中普通票30元一张，可以连续进场三天的套票则是65元一张，相比普通票来说优惠不少。

▼和海报一样，本次漫展的门票邀请专门的画师绘制，萌力十足的初音让人对会展内容充满期盼。



本次活动由深圳市漫想空间文化传播有限公司主办，协办单位为深圳市文体旅游局和深圳市南山区文体局，并联合多家合作单位一起宣传。由于活动举办时间为 2011 年 12 月 31 日～2012 年 01 月 02 日，时间正逢元旦三天的假期，虽然这几天正值寒冬，但寒冷的天气并未阻挡动漫爱好者的热情，有不少人还是在这难得的假期和好友结伴参观，让漫展整体气氛显得十分火爆。



◀会场的整体面积不大，一眼望去可将全场尽收眼底。但麻雀虽小五脏俱全，满目琳琅的周边商店让人应接不暇。









▲COSPLAY比赛的舞台设置在会场的正中央，无论身处会场何处都能方便地看到舞台状况。



►舞台一侧是由新星模型协会和COSPLAY站联合举办的模型手办展，精美的模型吸引众多爱好者围观，不知各位读者能认出几个出展模型？



◀同人本同样是动漫爱好者们抢购的目标，不过近期“腐”风流行，大部分同人本就对不起男性观众了……



▲Cosplay一直是漫展瞩目的焦点，其中有你中意的妹子吗？



◀相信这个COS能勾起大部分80后玩家的回忆吧？

深圳湾体育中心位于深圳市南山区后海湾畔，是深圳湾绵延 15 公里海滨休闲带上的一个地标性建筑，之前用于大运会，在 2011 年 9 月之后对普通市民开放。展馆的交通十分便利，无论是地铁还是公交都能十分方便地前往会场。



▲深圳湾体育中心因其独特的造型，被称为“春茧”。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

水木一郎&石田耀子广州演唱会UCG专访

采访 / 文：九兵卫　　摄影：希罗

圣诞节期间，素有日本动画歌帝之称的水木一郎与人气动漫女歌手石田耀子一道来到广州举行演唱会，为中国的动漫迷带来了一个令人难忘的动漫之夜。抵挡广州之后，我们的小编也对两人进行了专访，他们也向中国的歌迷转达了自己的感谢，喜爱动漫歌曲的朋友千万不要错过下面的内容哦！



■采访中水木一郎先生也不禁露出风趣的一面。

九兵卫：上个月我们在新加坡的AFA（亚洲动漫节）也采访过水木先生，真是非常感谢。

水木一郎：谢谢！

九兵卫：那么这次实地来到广州，请问有什么期待的事情吗？

水木一郎：这是我第一次来广州，也有很多朋友是从很远地方赶过来，像是新加坡、泰国还有香港这些地方。对那些在广州还有机场等我的热心歌迷，我希望这次能以最真实的水木一郎、最淳朴的音乐来回报他们，能带给他们一场最热烈的演出。而且今天还是圣诞节，所以我想让这场具有特殊意义的演出能创造出难忘的回忆。

水木一郎：这次的演出我收到了很多请求，为了满足大家的愿望，我会在现场演唱很多歌曲，包括一些平时在日本不怎么唱的曲目，这一点令我非常期待。

九兵卫：石田小姐这次来广州有什么感想吗？

石田耀子：第一次来广州就是在圣诞这一天，非常开心。能跟着大哥一起和中国的歌迷享受圣诞派对，真的很愉快。对了，我对广州的美食也很期待呢！（笑）

九兵卫：水木先生觉得动漫歌曲的灵魂在于什么？

水木一郎：和其他音乐不同，动漫歌曲总是充满勇气、希望还有正义。如果没有炽热的灵魂，动画歌手是无法将这些传达给其他人的，我个人深有体会。

九兵卫：这么多年来让水木先生一直演唱至今的动力是什么？

水木一郎：在我的内心深处有一个英雄，这个英雄一直给予我能量，或者说身边的歌迷也给予了我莫大的动力。

九兵卫：水木先生在世界的很多地方举办了自己的演唱会，给您的感受是什么？

水木一郎：我小时候就很想成为“亚洲之星”，差不多是十五六岁的样子吧。那时候我很喜欢国外的歌曲，所以就梦想能在亚洲的舞台上成为一名歌手。现在梦想成真了，真的很开心。虽然欧洲和美洲也有我的歌迷，但亚洲的歌迷显然更多一点。

九兵卫：今后也请继续加油！我们也会声援大哥的。

九兵卫：石田小姐为TV动画《强袭魔女》演唱了主题曲，请问这部动画里您最喜欢哪位魔女呢？

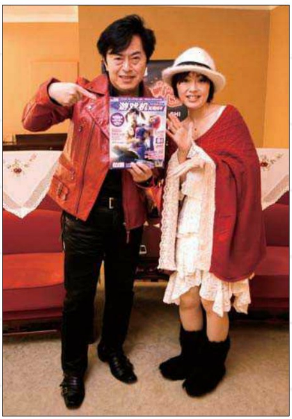
石田耀子：要说最喜欢，当然还是主角宫藤芳佳。主题曲就是将这些女孩子们的思绪全部化为了歌词，而我在演唱时也会将自己当做是和她们站在一起的第十三位魔女，感同身受地去演唱。

九兵卫：水木先生最想对中国的歌迷说的话是什么？

水木一郎：日本过去也学习过很多中国的文化，大家能这么热爱日本的动漫歌曲，能作为一个大国接纳来自日本的文化，让我很有感触。我在上海世博会演出的时候也是如此，大家都在为我声援。这次日本大地震，中国内地和香港的朋友也送来了慰问和鼓励。我很荣幸能将这种感谢之情通过歌曲来传达给中国的朋友。

九兵卫：大家都很想见到大哥呢！

水木一郎：我也是。“能唱动漫歌曲实在太好了”



我总是这样想，也希望中日的良好关系能够一直这样保持下去。如果现在两个国家的小朋友以后长大了，也能通过动漫歌曲联系在一起，这样就太好了。

九兵卫：水木先生为那么多机械人作品演唱主题曲，不知道水木先生有没有玩《超级机器人大战》系列的作品呢？

水木一郎：那当然，我几乎每款作品都玩过！其中就包括《超级机器人大战Z》。但凡我演唱会主题曲的机器人我都会支持，虽然偶尔也会支持一下真实系的机体。明年就是《机战》系列20周年了，制作人寺田先生甚至还会问我一下关于下一作还有机体的意见呢！

九兵卫：水木先生为平成系《假面骑士》作品演唱的主题曲堪称经典，那请问水木先生对40周年的假面骑士作品《假面骑士fourze》有着怎样的看法呢？

水木一郎：我为这个系列演唱了36首歌，前段时间还出演了《假面骑士W》，系列40周年我也会为这部作品继续贡献自己的力量。

九兵卫：水木先生的歌曲都偏向机器人和特摄系作品，请问这个中是否有着什么原因呢？

水木一郎：我想表达机器人的机师以及面具背后那些人的心情。钢铁身躯的机器人看似坚强，但内心却非常脆弱与伤感，我很喜欢这样的反差。

九兵卫：最后请水木先生和石田小姐再和中国的歌迷说两句吧。

水木一郎：中国各地的歌迷能这么喜欢日本的动漫歌曲，真的让我很感动。不仅是广州的朋友，我希望今后能去中国的所有城市将水木一郎的演出带给大家。非常感谢大家的支持！

石田耀子：去了上海、香港还有这次的广州，大家的热情让我感到吃惊，所以很期待接下来的演出。今后如果能去其他地方，并且能和大哥一起巡回演出，那就更开心啦！

九兵卫：感谢两位接受我们UCG的采访！

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

NEWS

手机业界的十年乱战



●三分天下

话说天下大势，分久必合，合久必分。自便携手机诞生之日起，各路诸侯乱战数余年，直至第一个被冠以“智能”之名的操作系统塞班的出现，业界归为一统。然而历史是在不断创新中进步的，苹果 iPhone 的出现让逐渐僵化而不思进取的塞班王朝逐渐倒塌，谷歌 Android 的横空出世更是将塞班仅存的领地蚕食殆尽。一场血雨腥风的乱战已无法避免……

●改旗易帜

苹果 iPhone，作为当下乱世的始作俑者，iPhone 操作系统 IOS 以不断的创新和最优秀的用户体验一举推翻塞班王朝，IOS 已经成为坐拥 iPhone、iPad、iTouch 三大品牌，总用户超过 2 亿的超级帝国。APP STORE 是苹果继 iTunes 改变音乐界之后又一次改变世界的创举，应用下载量已经突破 150 亿的 APP STORE 可以说是如今 IOS 的最大法宝，其营收能力是 Android MARKET 的四倍之多。

●谷歌之野望

全球市场占用率突破 50%、年出货量接近 4 亿部、Android MARKET 下载量突破百亿、ANDORID4.0-Ice Cream Sandwich 更新，一个个令人叹为观止的数据表明，Android 系统已经逐步成为市场主流。低价格，高配置已经成为 Android 手机的代名词，2.3 系统后已经和 IOS 平起平坐的触控体验也让 Android 更多的所为人喜爱。

要说 Android 现在还有什么软肋，那就是惟一还无法超越 APP STORE 的 Android MARKET 了，由于开源和管理不严造成的大批劣质软件，规格不统一造成的软件开发困难，配置要求不统一造成的用户使用繁琐等等都让 Android MARKET 还要有许多地方需要完善。不过在 4.0 系统更新之后，谷歌已经开始把主要精力集中在完善 Android MARKET 之上了，本年度 Android MARKET 大幅上升的下载量和应用数量都可以看出谷歌的努力。

注：从本期开始安卓部分由极游网提供稿件，安卓手机用户只要使用“条形码应用”的程序扫描提供的二维码图案，选择“打开浏览器”→“开始下载”即可下载对应游戏。

极游网



魔法少女小圆之晓美焰

魔法少女まどかマギカ TPS FEATURING 暁美ほむら

Android

既麻美学姐之后，有着“黑长直”之称的晓美焰也终于登陆安卓，本作同样延续了“学姐”风格，卡通渲染风格的画面看起来更接近原作，人物建模非常之精细。如果你是原作 FANS 的话，那么本作必然不容错过。游戏使用的是第三人称射击的模式（TPS），操作方面则最大限度地简化，使得游戏过程非常流畅。游戏中的多段动画剧情还原度相当高，如果看过动画的朋友一定会找到共鸣之处。武器系统更是丰富多样，从最初的手枪开始，游戏后期还能使用动画中标志性的 AT4 火箭筒，各种连击奖励累积后可以发动特殊的“时间减缓”特技，更有大魄力的 BOSS 战等待着玩家挑战。



游戏的音乐也同样出色，富有童话色彩的 BGM 中也不失紧张的战斗气氛，让玩家的神经高度集中，BOSS 战时的音乐更是把气氛烘托到了顶点。游戏的惟一缺点便是配置要求比较高，中低档的手机可能无法流畅运行，不管你是不是原作的粉丝，都是值得来尝试一下的。



小猪的冒险

Pick a Piggy

Android

这是一款由 iPhone 移植而来的大作，游戏采用了 2D 前景加 3D 背景的呈现方式，画面显得更加精细，而游戏的音效与画面的配合更是十分完美，加上有趣的冒险的故事背景，让人有种身临其境的感觉。

游戏的主角是一只非常可爱的玩具小猪，也不知在昏暗的地下室待了多久，这只小猪渐渐苏醒了过来。于是，它决定到外面的世界看看！但是这个世界对于小猪来说，一切都是那么的新鲜，又充满了刺激和危险。在它的冒险经历中将会遇到各种各样的障碍物，各种各样的其他游戏角色，而玩家的任务就是帮助小猪克服这些障碍。



游戏有多种操作模式，重力感应或易于使用的触屏按钮，可以根据你的喜好来选择不同的模式。超过 40 个富有挑战性基于物理学的关卡和 40 个成就排行榜大大提高了游戏的可玩性和趣味性，加上游戏精美可爱的画面和逼真的音效，绝对会让你爱不释手。



通天塔

BABEL Rising

Android

《通天塔》是一款从 iPhone 上移植过来的较为搞笑的游戏，在这里你将扮演天上的天神，处罚地面上的人类。其实这类题材的游戏非常多，但《通天塔》的画面的确要独特许多。

上帝创造了人类，但是人类却在建造通天塔想要到达天堂，作为愤怒的天神，你要用各种手段来惩罚那些建造通天塔的人类。游戏的画面相当的简单干净，充满尘土的大地、逐渐阴暗的天空、不断被建造的通天塔，还有高高在上的代表着天神的三角方块，令人感到古代人类对未知神秘的畏惧和好奇。游戏里的各种效果都表现的不错，音乐的风格属于一种很浓重的古代音乐的曲调，雄壮而有力。



游戏的绝大部分操作为触屏操作，只有使用神的终极力量的时候会用到重力操作。而作为神的你，可以使用包括神之指、神雷、狂风、洪水、火雨，还有最强的神之怒（其实就是地震），将那些在不断建造通天塔的人类消灭。需要注意的是每一种能力的使用都有一定的不同长短的冷却时间，而且都可以进行 3 个等级的力量积蓄，积蓄后的力量会更强大，持续时间也更久。根据你的成绩，还可以取得各种不同的称号。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

2011年度iOS平台游戏小盘点

地牢猎手3
Dungeon Hunter 3

iOS

《Dungeon Hunter》是Gameloft倾力打造的一款ARPG巨作，游戏讲述了一个名为Gothicus的大陆被黑暗和邪恶所笼罩，玩家要驱逐黑暗并最终击败以残暴手段统治王国的皇后——这位皇后同时也是主角的爱人，在黑暗的幻想世界中完成史诗般的任务。

本作供玩家选择的职业一共有战神、占星师、诈术师、萨满4种职业，共4个等级的16个竞技场可供挑战。《地牢猎手3》还是一部典型的斜45度视角动作RPG，不同的是用户界面挪到了画面上方，另外还有内置购买的商店按钮。

游戏特色：

– 史诗般的战斗！发现乐趣！

– 用你自己的方式，在16个竞技场完成4个等级的挑战！

– 选择你的主场，挑战高分！

– 4种职业：战神，占星师，诈术师，萨满

– 超过1000个物品等着你去获得

– 解锁技能，提升等级！

– 令人惊叹的画面！让你的设备发挥到极致！

– 逼真的动态粒子效果，在战斗中得到充分体现！



微型摩天塔
Tiny Tower

iOS

Tiny Tower是一款模拟地产商的经营游戏，游戏里你不仅要不断地雇佣建筑工加盖你的摩天大楼，还需要对盖好的每一楼层进行管理，赋予它们不同的功能。并且你还要肩负大楼管理公司的角色，招募顾客，尽心做到服务周全！在这里你可以修建一个餐厅，也可以提供办公，还有酒吧等场所，游戏刚开始的进程是缓慢的，你只有很少的一笔启动资金，可怜的600金币，只能建造一个很基础的单位。规划好你的建筑方向和功能搭配，不断加高你的大楼！当你不紧不慢的经过一段时间后，你的大楼会进入一个快速发展的轨道中。





死亡空间
Dead Space

iOS





家用机上面的《死亡空间2》相信不少玩家已经通关了N遍。趁着余兴，有条件的玩家都来试试掌机上的恐怖。此次EA的iOS版《Dead Space》的剧情，是作为家用机平台上的《Dead Space 2》的前传而展开的。玩家将要扮演一名代号为"破坏者"的神秘男子，在一座充满了Necromorph的宇宙空间城市之中努力地生存下去。游戏的画面不必多说，之前已经有过不少游戏截图和游戏试玩视频的新闻，游戏所展现出的画面效果实在是令人赞叹不已。而且游戏就算不是在iPhone/iPod touch 4上运行，也同样保持着很高的画面质量。各种能够渲染出恐怖气氛的场景、灯光效果、战斗场面以及一些剧情需要的幻觉，令人玩起游戏来总是保持着小心翼翼的状态。而最让人讨厌的莫过于是原本看起来像是尸体或者没有Necromorph的地方，往往会突然蹦出一个Necromorph对你发起袭击，那种感觉实在是太伤神经细胞了。相信即使是在2011年结束之后，《Dead Space》在iOS平台的游戏作品中，仍能成为让人难忘的作品之一。

挟天子以令天下

作为曾经的绝对霸主，如今智能手机市场份额仅剩1%的诺基亚，和微软的合作是必然也是无奈。微软对WINDOWS PHONE系统的重视和业内人士的正面评价都让WP系统的前景十分光明。处于艰难时期的过气"天子"诺基亚虽然已无法号令天下，但在手机市场常年积累的优良品牌形象也不是曾经因为WM系统而为人诟病的微软所能相比的，微软在2012年能否让WP进入大众视野成为市场主流，除了自身的努力外，如何利用好诺基亚仅存的老底将是成败的关键。

结束语

失去乔布斯的苹果，步入Android4.0时代的谷歌，稳扎稳打的微软，2012年都将是他们共同的关键一年。作为消费者的我们尽可以坐山观虎斗，购买更心仪的产品，享受更优质的服务。正所谓滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄。古今多少事，都付笑谈中。

iPhone 4完美运行"合法"移植的Siri

有也许这个时候大部人都在等待Chronic Dev Team即将发布的iOS 5/5.0.1的完美越狱，但是专攻Siri移植的开发者同样没有放慢脚步。据国外媒体报导，日前合法移植并且能够正常在iPhone 4上使用Siri的解决方案已经新鲜出炉，我们暂且称它为：i4Siri。早前iOS 5.0.1最新测试版发布的时候iPhone Dev Team的肌肉男就曾宣称，新版本的iOS固件可以让Siri合法的移植到旧款iOS设备身上。而更早之前Siri代理服务器Siri Proxy的诞生，也宣布了Siri将进入多功能扩展的时代。现在我们终于可以等到了iPhone 4在合法的前提下完美运行Siri的消息。

开发者称，通过i4Siri进行移植需要一些Cydia小工具的配合，这些工具目前已经在接受测试，如无意外将会很快上架Cydia。有点美中不足的是，目前i4Siri支持的设备仅有iPhone 4和iPod touch 4，而且后者并不能完美运行Siri。



传苹果明年2月乔布斯生日之际推iPad 3

据国外媒体报道，最新的一些传闻称，苹果正准备在明年2月24日——史蒂夫·乔布斯（Steve Jobs）诞辰纪念日之际推出新一代平板电脑iPad 3。

据称，这一传闻的消息源来自苹果在中国台湾地区的供应商，正是这些供应商向台湾当地的媒体透露了这一消息，才致使上述传闻得以散布开来。另外一点值得注意的是，明年2月24日将是星期五。通常苹果喜欢在星期五这一天推出新设备。

之前网络上有消息称，iPad 3将会有三个版本，第一种，iPad 3 9.7寸的版本分辨率升级到两倍，也就是液晶点阵数量是目前iPad的四倍，分辨率达到2048x1536，价格依旧保持在499美元起跳。

第二种，iPad 3 9.7寸的版本的液晶分辨率提升到两倍，8.9寸的版本屏幕分辨率也提升到两倍，两者价格并无区别，区别的是便携性。

第三种，iPad 3 9.7寸和8.9寸都保持目前的分辨率，会出现一个iPad 2S，这里的S不是Speed，而是Small。

MooBooks 杂志铺发布 | www.moobooks.net



【玩运动】

华尔兹专栏

NBA 常规赛终于如期而至，玩运动也借此机会再开。目前 2K12 迎来了一次大补丁，不但更新了新的球员名单，还将之前为人诟病的一些内容修正，可以说现在的《NBA 2K12》才是完全版。不过可惜的是因为停摆影响版权问题，今年所有的新秀虽然都在名单之内，不过全都没有照片，这点算是比较遗憾。

迟到的《NBA 2K12》全成就、奖杯心得

由于游戏一直有 BUG 存在，所以迟迟没有写本作的全成就、奖杯心得。赶上新赛季开打，借玩运动栏目分享一些心得。这次的 2K12 全成就、奖杯可谓历代最难，尤其是对应 MP 模式的极为耗时，再加上本作 MP 模式难度整体上升，拿全奖杯和成就所需要的时间真是让人叫苦不迭。以下就来说说几个难点成就奖杯的简单解法。



注意事项

本作和之前作品类似，有个别奖杯、成就必须在把时间设定在 5 分钟以上，并且不更改数值的情况下完成。比如零秒绝杀，如果发现无法获得，可以退出后将数值复原再试即可。

游戏在更新前有三个 BUG 奖杯、成就，分别是 。在更新后这几个奖杯、成就可以顺利入手。

G Performance、Wire to Wire、4-Point Line、Five by Five 等奖杯在一场比赛中能拿了就尽量拿了，利用自动存档功能，非常省时间。

Sprite Slam Cam

取得条件：使用 LeBron James 暴扣后观看 Sprite 回放。

取得方法：注意这个在传奇模式中是无法拿到的，用热火直接抢断后暴扣即可，注意回放一定要看完才能解除。



Shooting Star

取得条件：传奇模式中赢得 MVP。

取得方法：传奇模式就是本作新增的 NBA's Greatest challenges，选择一名球员以类似 MP 模式的玩法推进，推荐用 LeBron James 等明星球员，初始能力高，拿数据非常简单。比赛时间和模拟时间都不用改，5 分钟即可，之后只打 KEY GAME，由于能力极强，保证得分够多赢下比赛即可，拿到 MVP 没任何压力。



Home Court

取得条件：在王朝模式中得到最好战绩。

Ticker Tape

取得条件：在王朝模式中赢得总冠军（亲自打完全部季后赛）。

取得方法：Home Court 将每场的比赛时间改为 1 分钟即可，模拟随意，比赛可以任意改数值，想赢无压力。玩家需要手控亲自打完前 35 场左右的比赛（尽量不要输），之后将自动存档关掉，模拟掉剩下的比赛，如果没拿到，就读档再打几场。

Ticker Tape 在总决赛的可以将季后赛胜负改为一场定胜负，每节一分钟，很快即可拿到。



Don't Hate the Player

取得条件：在线王朝模式中拿到冠军。

取得方法：玩家只要创建一场时间最短的在线王朝模式，然后就可以挂着不用管了，若干时间后再次登陆便极有可能已拿到了此成就、奖杯。如果没拿到就反复尝试。

4-Point Line

取得条件：操作任意一名球员在比赛中投出 3+1

取得方法：随便找个三分靠谱的球员，然后在最后一节领先对手不超过 5 分且比赛还有 24 秒左右结束的情况下，对方会采用犯规战术，此时先存个档，之后在对方犯规时投三分球，可以反复读取存档尝试。注意对方犯规和自己出手的时机要把握好。Buzzer Beater 同样也可以利用即时存档来解决。

Money Bags

取得条件：MP 模式里购买 3000 点技能

取得方法：在购物中的第一个即可购买技能，3000 点大概是 3M 多一点的价格，以一开始的工资，即便玩家前期不花钱也需要等到 2 个赛季左右才能买到。由于还要买价格更高的乔丹扣篮包，

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

所以建议关闭自动存档，买了以后解成就、奖杯，然后退出读档，保留 3M 大元。



I'm Worth It

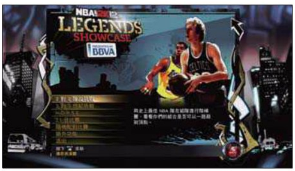
取得条件：MP 模式里获得至少 1000 万的合同

取得方法：这个合同需要等到打完第 3 个赛季后的第 4 个赛季初才能选择签，各个队伍会给予报价，选择钱最多的即可，如果开价不满意可以谈，只要玩家在前几个赛季表现不是特糟糕，数据战绩都够的情况下开价 1000 万没什么难度（华尔兹当时的数据是拿了两连冠，联盟得分王和总决赛 MVP 外加最佳防守队员啥的）。

Immortality

取得条件：MP 模式被选入名人堂

取得方法：这是本作最恶心的一个成就，最少要打 5 个赛季，并且对数据什么的都有一定要求，既耗时，又难。其中拿 250 次两双，50 次 A+ 之类的最麻烦，建议玩家只打 KEY GAME，然后能力专往所需数据处发展，比如需要多个抢断就将盗球能力升满。前期由于能力较低，基本无法竞争 MVP，所以可以将模拟改成 12 分钟，这样略过的比赛会让玩家拿尽量高的数据，等两个赛季左右以后玩家的能力差不多了，再将模拟时间改回 5 分钟，这个赛季就冲着得分王、MVP 以及赛季数据前 10 去即可。拿到后继续改回 12 分钟，季后赛打 KEY GAME 可以反复读档刷，3 比 X 的情况下打即可，拿到总冠军之类的没什么难度。玩家前期选秀被分配到的队伍多半是些烂队，建议提出申请，去一些热火之类的强队，这样对于数据以及胜率都有很大帮助，否则越打越差，连季后赛都进不了。







关于 MP 模式拿 A+ 的一些心得

由于本作 MP 模式到 A 以上后增加评价会变得很少，而扣评价很猛，导致前作中几乎顺手可得的 A+ 到了本作中难度徒增。由于入选名人堂需要至少 50 个 A+，这也成了本作的一大难题。其实玩家可以将这个留在后期能力强大后再来解，由于初期人物能力过低，一个掉球失误就能把之前的努力白费，所以能力不够的话几乎无法拿到。





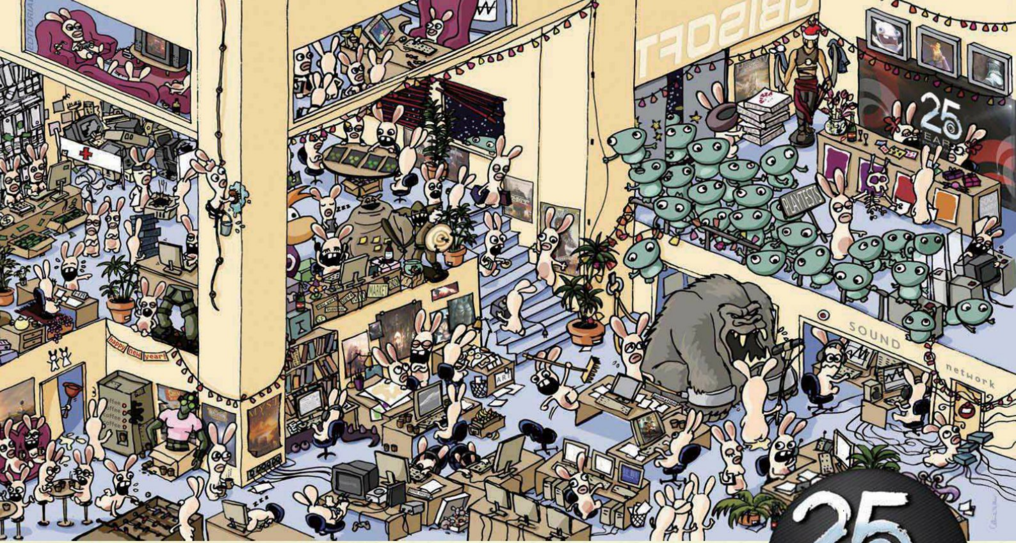
本作拿 A+ 的秘诀就是少失误，多助攻。少失误其实说起容易做起难，初期如果不将持球能力（Ball Security）和非惯用手运球(Off hand dribbling) 这两个数值提高，那么在运球时的失误率简直令人发指。后期建议提升 ABILITIES 技能中的交叉运球等，这种交叉运球晃开对手后得分能力高，但容易失误，建议早日升满。

本作中空位跳投和抢篮板获得的评价加成非常少，所以这两个多半是辅助，而增加最多的有两项，一是每节末尾投入关键球，二是助攻。由于前者机会比较少，所以重点还是后者。在选入名人堂多半需要拿到多场的两双数据，这里就需要用到刷助攻，由于游戏传球的问题，助攻并非容易获得，再加上队友外线能不出手就不出手，所以要刷助攻还是以依靠中锋为主。根据玩家的跑位，中锋会主动往禁区中切入，此时可顺势塞球完成助攻。具体的方法为往中锋所在的一侧移动，位置接近底线，这时中锋多半会直接顺下，塞给他即可。只要玩家的传球在 60 以上，多半可以直接完成助攻。当然，对中锋的能力有一定要求，如果球队中的中锋个头足够高（比如大 Z、Lopez、Gortat 等），那他得分多半和切菜一样。建议玩家平时多用钱请客促进队友团结，这样队友跑位或进攻就会效率变高，多次助攻可以使队友能力提升，逐渐往好的趋势发展。

此外，防守对手时可以按 LB/L1 叫队友来一起包夹，这样会减少对方进球后的惩罚，也有较为明显的评价增加，不过这么做无疑会造成错位防守漏洞，多推荐在大比分领先的情况下使用。灌篮看似华而不实，实际上能力升高后经常可以隔人扣，打 2 加 1，赚取的评价不低。

还有一个建议大家优先提高的能力是抢断，一方面由于进入名人堂需要这方面数据，另一方面熟悉电脑的传球路线后故意放个一步左右的距离，等对方传球后抢断的成功率很高，抢断后再接个快攻空中接力或者直接暴扣，加的数值也非常高。还有一个抢断比较容易得手的时机是在对方抢到篮板后，前传的过程中非常容易断下来。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net



UBI 游戏无所不在
——育碧25年奋斗史

在E3 2011的育碧展台上，到处闪耀着“Ubisoft 25 Years”的光芒。育碧创始人兼CEO Yves Guillemot说：“25年前，我和兄弟们开办了这家公司，我们只想和一群优秀的创作者们一起创造欢乐。”

在这四分之一个世纪以来，育碧销售了超过5亿套游戏。如今它已稳居世界第三大游戏软件商，同时也是欧洲最大的游戏软件商。育碧的员工数量达6700人，超过Activision Blizzard，仅次于EA。育碧在全球17个国家有25个工作室，在26个国家开设了分公司。本财年育碧营业额预计将达11亿欧元，同时育碧也成立了电影部门，正准备将其知名作品全面打入电影行业。与EA、AB等主要通过并购扩张的美国大鳄不同，育碧主要通过内部扩张，在过去25年仅零星收购了几家小公司。育碧是一家实干型游戏公司，通过不断增强自身的游戏开发队伍、稳扎稳打地发展到今日的规模，而不是像美国公司一样主要借助资本运作四处收购工作室与游戏品牌。迄今为止育碧的大部分主力大作都是自己辛勤耕耘的成果。如果说EA与AB给人的感觉只不过是一个巨型的发行机构，那么育碧更像是一家巨型的开发商，这种专心做游戏的精神更值得我们尊敬！

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

农场、古堡与五兄弟

育碧公司发源于法国布列塔尼省西北部的一个小村庄，Guillemot五兄弟就在那里长大，他们的父母开了一家小型农业公司，五兄弟从小就开始接触商业世界。父母让他们过早地参与了“家族生意”，每年五个兄弟就会轮换角色，分别负责运货、销售、会计等事务。大学毕业获得了正规的商业知识之后，他们重新聚在一起，继续他们的家族生意，他们决定将生意扩大，开拓新的领域。

Yves Guillemot回忆说，当时因为一直与农民们打交道，利润率非常低微，经营状况每况愈下。于是他的长兄Claude开始做音乐CD的生意，对于做农业生意的Guillemot家族来说，这是一场革命。然后他们开始挨家挨户向农民们推销电脑，为村里增添了现代化的气息。然后他们开了一家新店，除了卖肥料和农机零部件外，也卖最新的高科技电子产品。这家店不久开始买起了电子游戏，店里一口气进了20部机器，还有大约100套游戏软件。



▲育碧创业初期所在的古堡。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

Guillemot 一家所在的村庄地处偏远，平常是在附近小城的一家供应商那里拿货。当 Claude 有一次到英国旅行，才发现他平常的进货价比英国当地的零售价还要高一倍。在发现被坑的同时，Claude 发现了其中的商机。当时欧洲最流行的游戏用个人电脑是 Amstrad，其销量正在迅速增长，市场需求量不断提高。于是在 1984 年 Guillemot 五兄弟开了一家游戏类产品的邮购公司。

Guillemot 五兄弟的母亲很支持他们开拓新事业，而且帮他们当会计。她把儿子们叫到跟前，叮嘱说："尽管去做你们的生意吧，但是有一个条件——一定要一起做，平分股份。"这项提议在后来的很多年时间里一直是 Guillemot 五兄弟共同闯荡商业世界的原则。

那是法国游戏产业的摇篮期，游戏质量参差不齐，市面上的大部分游戏都是垃圾。法国本土开始有一些游戏发行商出现，比如 Infrogrames，但大部分流行作品都来自英国。Yves 说当时做这行生意最困难的是从一堆垃圾游戏中找出一两个优质作品。在这样的业界环境中，精选精品销售的游戏邮购业务发展得很快，Guillemot 五兄弟在做邮购的同时，也将他们批发的剩余游戏卖给小零售店，与法国当地的多数供应商相比，他们的批发价非常公道。当 Claude 发现了英国的游戏价格低廉之后，他开始从英国大量进口，他批发给当地零售商的价格比其他供应商低了一半左右。于是这家搭上了英国供应商的游戏销售公司渐渐成为布列塔尼省最大的游戏供应商。就这样，在 1986 年，Guillemot 正式建立了 Ubisoft。"Ubi" 这个名字取自 "Ubiquity"，即"无所不在"之意，表示 Guillemot 五兄弟希望他们的游戏能够遍布世界各地每个角落。所以育碧的公司名经常被英语国家误读为"优必"，其实正确的读音应该是"乌必"。

Yves Guillemot 说："我们应该知道如何创造这些游戏，因为我们已经知道如何去买，知道市场如何运作，所以我们也应该自己创造游戏。"

育碧公司成立之后，开始在法国各地招募有兴趣开发游戏的年轻业余开发者们。他们大多是高中或者大学生，在自己的卧室或者车库里用业余时间做游戏。育碧鼓励他们带着自己的作品找上门，根据育碧发行人员对市场的了解，选择其中有潜力的游戏推向市场。随着公司规模的扩大，育碧招聘的开发人员数量在迅速增加。Guillemot 没有选择在比较容易开展业务的巴黎，而是将公司总部选定于自己的家乡——他们在布列塔尼租了一座古色古香的大城堡，在 Gerard Guillemot 和 Michel Guillemot 的带领下，一群年仅十八九岁的业余开发者们开始了育碧的第一个内部游戏项目。

如今的育碧全球工作室执行主管 Christine Burgess-Quemard 说："我们曾经只是一个销售队伍，我们很希望有那么一个地方，能让我们和所有开发者聚集在一起。一群刚成年的毛头小伙一起闯荡事业不容易，我们要开始与媒体打交道，开始找投资，要解决发行问题。所以我们的第一个目标是要确保所有人在同一个屋檐下，齐心协力才有力量。"

在这群毛头小伙中，有一个未成年的天才制作人，他的加入成为育碧腾飞的基础。他的名字叫 Michel Ancel。



□育碧首席执行官Yves Guillemot。

Cecile Cornet

国际人力资源及公关部主管

"业界正在改变，我们需要大型的团队去做大规模的游戏，这类作品需要的人手越来越多。同时我们也需要小型、灵活的团队从事新平台与网络的开发。我们每天都在对此进行探讨。"

Xavier Poix

法国工作室常务董事

"育碧非常灵活——这是我们的优势之一。我们能够极其迅速地改变方向，这是大家有目共睹的，也是我们总是能迅速在新主机上推出首发游戏的原因之一。我们只要放眼全球，找到合适的人才，就能很快扩张到休闲市场，并为此类市场提升质量。目前我们的挑战是强化网络，并保持《刺客信条》、《幽灵行动》等高端大作的强势。我们的其他品牌也会有很大的惊喜公开。"

刺客信条系列

Assassin's Creed

在 2006 年的 E3 展上，育碧公布了一款 PS3 独占的新作，名为《刺客信条》，出色的画面和超酷的动作与人设使其成为当届 E3 展最受关注的 PS3 游戏。之后该作变成 PS3/X360 跨平台。《刺客信条》于 2007 年末商季期间推出后大获成功，之后逐渐成长为育碧开发规模最大、最受业界关注的首要游戏系列。迄今为止，该系列已推出主系列游戏 4 款，在掌机平台上还有 6 部作品，仅主系列销量就已经超过 3100 万套。此外育碧也推出了《刺客信条》的多部小说、漫画、动画以及真人电影短片。目前索尼电影已经在与育碧探讨电影版拍摄事宜，准备拍摄为一部 3D 电影。

《刺客信条》的主系列剧情将于 2012 年的《刺客信条 III》（暂名）中完结，在此之后可能会开启新系列。此外该系列也确定将登陆 PSV 和 Wii U。



分裂细胞系列

Tom Clancy's Splinter Cell

自 2002 年系列第一作在 Xbox 上推出以来，《分裂细胞》主系列共推出 5 部作品，累计销量超过 2200 万套。《分裂细胞》是育碧游戏开发技术发展史上的里程碑，第一作在 Xbox 上推出时，以其惊人的动态光影效果获得业界绝赞，同时也为潜入类游戏引入了大量新玩法。由上海育碧开发的续作《明日潘多拉》引入了多人模式，获得业界更高的评价。不过进入高清时代后，"《分裂细胞》系列"未能及时转型，《分裂细胞 断罪》开发时间超过 5 年，中间经历了一次设计方案的推翻重来，最终并未挽救其命运。本作只推出了 X360 和 PC 版，销量为 190 万套，比之前的系列作大幅降低。目前婕德·雷蒙德率领的多伦多工作室正全力制作《分裂细胞 6》，本作将会是系列的重大变革，目前仍处于中期开发阶段。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

幽灵行动系列
Tom Clancy's Ghost Recon

2001 年育碧收购 Red Storm 工作室之后不久就推出了战术射击游戏《幽灵行动》。与汤姆·克兰西的其他游戏不同，《幽灵行动》并非根据其小说改编，汤姆·克兰西本人曾在 2006 年接受《纽约时报》采访时表示游戏的灵感来自某 CIA 官员给他寄的一封信，不过他并未透露信的内容。《幽灵行动》以其贴近真实的战术性获得军事游戏迷的追捧，此后以每年一款新作或资料片的速度全面出击。2006 年春季发售的《幽灵行动 尖峰战士》是公认最早发挥 X360 性能潜力的游戏之一，获得同年英国电子游戏协会的最佳游戏奖。但是在次年的《尖峰战士 2》之后，该系列一度中断，其间仅在 Wii 和掌机平台上推出几款非正统作，原因是正在开发的《幽灵行动 未来战士》经历了一次开发方案的重大变更，因而数次延期。该作将于 2012 年 3 月发售，X360 版对应 Kinect 操作方式。此外对应 PC 和 Wii U 的《幽灵战士 Online》也将于 2012 年发售。



彩虹六号系列
Rainbow Six

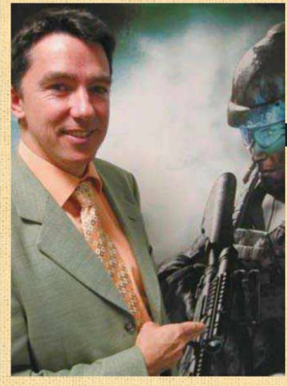
军事小说家汤姆·克兰西最具标志性的著作之一，围绕国际反恐部队“彩虹”。在小说创作的过程中，汤姆·克兰西参股创办的 Red Storm 也同时在进行游戏版的开发，所以小说才能与游戏版同年上市。本作奠定了战术射击游戏这种全新类型，让玩家在战斗的同时，更要注重战术、团队协作和隐秘行

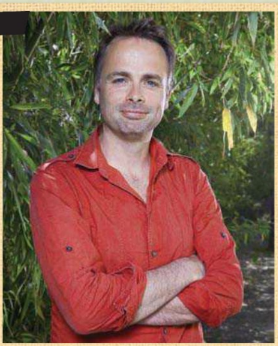


Michel Ancel

《雷曼》之父

“我认为育碧的文化反映了经营者的特点。他们非常信任下属。有时候很多人以为要掌握更多、控制更多、更加军事化。但是要知道有趣的东西往往出自自由的环境。比如《跳舞吧》，这不是那种目的性强的特别团队能做出来的游戏。他们是因为有趣而做，事先并未对结果考虑太多。”





Alain Corre

欧洲区执行主管

“我们不满足于目前第三大发行商的地位，我认为要达到目标也不一定要有太多大作。想想 Activision 吧，他们主要就是靠《魔兽世界》和《COD》这两条腿。今天我们有一个《刺客信条》，它已经达到了相当的高度。我们知道还有更大的潜在市场，只要做出足够创新的游戏吸引他们，一切皆有可能。《刺客信条》是七八百万的水平，《COD》是 2000 ~ 2500 万，二者差距达三倍之巨。它们不会马上拉近距离，但可能性是存在的。”

少年奇遇

在育碧成立那一年，Michel Ancel 才 14 岁，那时他已经能独立制作自己的游戏。他还记得与育碧结缘是在 1987 或 1988 年的时候。当时臭氧层空洞成为媒体热炒的话题，Michel Ancel 从中得到了灵感，他做了一段简短的动画电影，其中描述的是臭氧与氧气分子的相遇，以及邪恶的氟氯化碳如何欺负他们，以及将氧气分解。Michel Ancel 看到育碧在杂志上举办了一个创作比赛，获胜者能赢得一台电脑，他就把自己的短片寄给了育碧。他没有赢得自己心仪的电脑，却接到了育碧的电话，对方让他去一趟巴黎。回想起当时的情形，Ancel 说：“那时我还很小，我孤身一人坐着火车从蒙彼利埃来到巴黎。他们的办公室在巴黎郊外，到处都是泥土和涂鸦，我在地铁站里迷路了。真是太可怕了。我不知道父母怎么会让我一个人去。自从我 8 岁起，我父母就放手让我做任何自己想做的事。不知道这样是好还是坏……”

找了几个小时之后，Ancel 好不容易在一座不起眼的公寓里发现了育碧，里面都是年轻人，说着不同的语言。Ancel 对一切充满好奇。当时大约是下午 6 点，Christine 和 Ancel 聊过之后，接到了一通来自布列塔尼的电话，然后就让屁股都没坐热的 Ancel 马上赶往西面 300 多公里开外的布列塔尼。少年 Ancel 不知道从哪里来的胆子，稀里糊涂地又坐上了火车，来到了真正的乡下——当他走出火车站时，出现在眼前的是牛与农夫，还有一辆豪华出租车就在站外等着他。Ancel 说，这就像某部电影里的情景——他坐上了出租车，在乡间小路又开了一个多小时，然后抵达了一座神秘的城堡，接待他的是 Gerard Guillemot。Ancel 说：“我不知道他们到底想要我做什么，因为我只不过寄了一份臭氧的动画。”

Michel Ancel 所做的动画与游戏无异，编程、动画、图像与音乐都是他独立完成。此前他也为



■雷曼之父Michel Ancel。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

自己的朋友做了一些游戏，其中有一款是尚未完成的游戏，叫做《Brain Blaster》。向 Guillemot 兄弟演示了该作创意之后，Gerard 希望他将游戏做完。接着 Michel Ancel 回到家中，在这款游戏身上足足花了半年才将其完成。然后他收到了育碧给他的第一份惊喜大礼——全法国的第一台 GameBoy！当时 GB 尚未在法国发售，只有任天堂向极少数开发商发放的一些试作机。Guillemot 兄弟认为《Brain Blaster》这款融合动作与解谜的游戏很适合 GB，他们希望他将其改造为 GB 游戏。Michel Ancel 没有 GB 的开发套件，他就带着父母一起搬到了布列塔尼，开始正式在那座古堡里上班。

育碧在发展初期就决定以任天堂和世嘉为主要支持对象。虽然育碧本身的开发人员大多只有 Amiga 或苹果电脑的开发经验，但 Guillemot 兄弟相信世嘉与任天堂的游戏机才有足够大的游戏软件市场。他们在开发 GB 游戏的同时，也在研究《星球大战》的 SFC 移植版，并且构思新作创意。

在布列塔尼的古堡里办公两年之后，Guillemot 兄弟知道不能继续在那里待下去了。古堡的构造复杂，供暖是一个最大的问题。到了冬天的时候，他们不得不每个月花费 1000 美元请一个专人来解决房间的供暖问题。熬过了又一个冬天之后，他们决定像个普通的公司一样，找一个正常的办公场所。

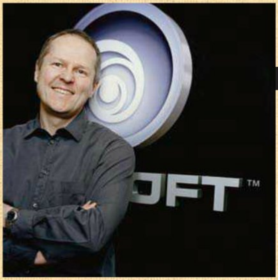
育碧无奈之下将原来的巴黎分部变成了游戏开发总部，因为在巴黎能招到更多游戏开发人才。但很多员工对此不满。Michel Ancel 本人就不喜欢巴黎，因为那里的房价和物价都太高了，如果他要和父母一起搬到巴黎，就要承当那里高昂的房租。Ancel 说："当时我还很小，也没有人可以依靠。如果身上没两个钱就搬到巴黎，那会很恐怖的，只能住在破房子里，也不敢到城里繁华的地方消费，只能到处走走。"当时 Ancel 打算辞职，因为那时育碧仍是一家待遇不怎么好的小公司，游戏开发人员只有 5 人，大家对未来的发展都很迷茫。所以在巴黎待了半年之后，他收拾了行囊，回到了蒙彼利埃。

Christine Burgess-Quemard

全球工作室执行主管

"我们总是对自己的品牌血本投入，我们知道如何制造高端游戏。我们从好几年前开始也已经进入休闲游戏市场，目前我们也在注意免费游戏和在线游戏，Facebook 游戏等。这些都是全新领域。过去我们的主要目标是 10 ~ 45 岁的男性，如今我们知道休闲市场有许多女性想玩游戏，Facebook 上有很多 20 ~ 45 岁的女性爱玩游戏。我们正在适应。"





Yves Guillemot

创始人兼CEO

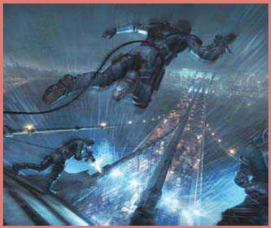
"过去几年来我们知道要在更少的产品上投放更多资源，因为我们正进入主机周期的末端。游戏的质量水平在迅速提高，所以我们改变了游戏开发方式。如今《刺客信条》是四五个工作室一起做，我们必须改变公司结构，让每个游戏获得足够多的资源，在加快推出速度的同时不降低游戏水准。我认为我们正在面临一场革命。"

雷曼诞生

当 Michel Ancel 回到蒙彼利埃时，3D 游戏的大潮开始到来。他开始在家里研究 3D 游戏技术，但他对当时 3D 游戏做出来的方块画面始终不满意，所以他又继续制作 2D 游戏。他用生动的动作和操作设计了一款新游戏——《雷曼》！

当 Michel Ancel 提出要返回蒙彼利埃时，Yves Guillemot 对他说："好吧，如果你创作了什么好作品，就尽管来找我们，我们会帮助你。"那时在 Ancel 看来，育碧最好的地方就是可以来去自如，不少员工离开了几个月或一年之后又回





动，而这些都是现实反恐战斗中十分重要的内容。2006 年 11 月发售的《彩虹六号 维加斯》是该系列的又一次突破，使用"虚幻引擎 3"，画面达到当时顶级水准。在《彩虹六号 维加斯 2》之后，该系列也暂时偃旗息鼓，准备投入漫长的时间开发全面进化的《彩虹六号 爱国者》。该作将系列名称从"Rainbow Six"改为"Rainbow 6"，将会描述美国内部恐怖分子之战，涉及大量道德抉择要素，注定会成为一款充满争议性的游戏。本作预定于 2013 年发售，是开发周期超过 5 年的大作。

波斯王子系列

Prince of Persia

《波斯王子》原本是知名游戏制作人 Jordan Mechner 在 Apple II 电脑上开发的一款 2D 平台动作游戏，《吉尼斯世界记录》将其记录为"电子游戏中首款采用动作捕捉技术的游戏"。由育碧购得商标权之后，将其改造成一个 3D 动作冒险游戏，同样因为出色的动作表现以及充满异域风情的美丽画面而大获成功，以其飞檐走壁的动作、操纵时空的游戏系统，创造了全新的动作游戏流派。《时之沙》三部曲成为育碧在 PS2 时代最成功的游戏，而且引起好莱坞的注意，促成了制作预算高达 2 亿美元的电影版《波斯王子 时之沙》，票房超过 3.3 亿美元，成为票房最高的游戏电影之一。

进入高清时代之后，育碧曾努力为《波斯王子》再创辉煌，使用《刺客信条》的 Anvil 引擎开发了采用卡通渲染技术的《波斯王子》，以回归原点的游戏标题表明再造系列的决心。新《波斯王子》因为较为枯燥的关卡设计而毁誉参半，不过美轮美奂的游戏画面证明了育碧强大的美工实力，游戏最终销量仍然达到 220 万套，并获得互动成就奖的"动作杰出成就奖"。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

跳舞吧系列

Just Dance



今年圣诞商季，Wii 在欧美依然热卖，销量超过了 PS3。但如今 Wii 的热卖主要靠的不是任天堂的游戏，而是育碧的《跳舞吧》。就连美国总统奥巴马，也在圣诞期间到 BestBuy 买了一套《跳舞吧 3》，成为一时的热门话题。

《跳舞吧》原本只是育碧为 Wii 开发的一款二三线音乐游戏，首款作品在 2009 年 11 月发售。在音乐类游戏还留有余温的当时，《跳舞吧》无论在曲目还是操作上都毫无亮点可言，媒体对其操作的评价是“极其蹩脚”，对玩家动作的侦测准确度极低，Metacritic 统计的平均分只有 49 分。然而就是这样一个蹩脚的游戏，因为在 YouTube 上面的许多逗趣表演视频，以及育碧顺水推舟的借势宣传而引发口耳相传效应，销量竟然达到了 430 万套，成为 Wii 上第二畅销的第三方游戏，而最畅销的 Wii 第三方游戏则是它的续作《跳舞吧 2》——因为前作的成功，育碧在续作中收录了强大的曲目阵容，系统和操作都大大改良，媒体评分提高到 74 分。最终其累计销量超过 600 万套。在 Wii 以及音乐游戏市场已经冷却的当时，《跳舞吧 2》的爆炸性成功显得更为灿烂夺目。2011 年末，《跳舞吧 3》的发售改变了 Wii 在世界各地普遍卖不动的事实，成为很多玩家购买 Wii 的主要理由。在其上市首周登上了全球销量榜首，年末商战期间持续热销，有望突破前作的 600 万销量。

雷曼系列

Rayman

在育碧成立 9 年之后诞生的《雷曼》是其跻身为一流游戏发行商的根基。虽然它是一款为 32 位机开发的游戏，却采用了 8 位机和 16 位机时代常见的 2D 平台动作类型，游戏中融入了俄罗斯、中国与凯尔特的童话故事。由于是在 32 位机上推出，因此能够实现 16 位机时代无法想像的艳丽色彩，拥



到了育碧。当 Ancel 带着《雷曼》的创意回到育碧，Yves、Michel 和 Gerard 三兄弟以及行政主管 Serge Hascoet 和他一起开会探讨，Frederic Houde 帮他创作了雷曼的设定图。Michel Ancel 花了 6 个月的时间独自研究游戏的动作系统，角色动作的流畅性比育碧过去的任何游戏都要好得多。Guillemot 三兄弟看过之后决定无论如何要把这游戏做出来。

当时在育碧最重要的人物并非 Yves Guillemot，而是 Michel Guillemot（如今担任著名手机游戏公司 Gameloft 的 CEO）。他工作勤奋、极富远见，知道该如何管理游戏工作室，激励年轻开发者。而且他本身对游戏十分了解，会帮助开发者把游戏做得更专业。当时《雷曼》的目标平台是 SFC 的光碟机（即早期索尼与任天堂合作开发的 PlayStationX，后来 PS 的雏形），育碧为该作投入了很长的时间。在开发中途，Michel Guillemot 意识到要把游戏做完，需要招募更多人才，投入更多资金，要把它变成一个大项目。Ancel 提出采取两地协作的方式，游戏的大部分工作在巴黎完成，而美术部分在蒙彼利埃制作。他们把能招到的最好人才都集中到《雷曼》项目。而游戏的对应平台也经历了多次转换，从雅达利美洲虎再到 PS，项目的参与人员从 2 人增加到 100 人。当时欧洲的游戏开发行业普遍处于小作坊时代，100 人的开发团队是难以想像的，只有在美国和日本才有那么大的游戏制作团队。对于育碧来说，这已经是关乎公司生死存亡的赌局。很多人提出质疑，在 3D 大潮到来之时，这样一款 2D 的平台动作游戏值得为之倾尽整个公司的资源吗？

Yves 希望《雷曼》成为欧洲 PS 的首发游戏之一，他相信要在平台动作游戏类型上打败日本，只能借助新主机的机会，开发一个代表新时代游戏水平的大制作。如今的育碧欧洲区主管 Alain Corre 说：“我们瞪大了眼睛环顾所有日本大公司，Capcom、Namco、Konami 等等。他们的游戏让我们敬佩，但是我们知道这款游戏能够与他们竞争，它将把我们带入新境界。”

1995 年《雷曼》发售时，欧洲的 PS 玩家只有 9 款游戏可以选择，很多玩家是在没有选择的情况下才买了《雷曼》。而媒体也是因为没有选择才对《雷曼》进行了试玩评测，结果他们意外发现这款产自法国的游戏出奇的好玩。Yves Guillemot 回忆道：“如果我们晚一年发售，就不会那么成功了。而且这款游戏的开发成本很高，我们努力要做得比日本人更好。我们卖了 18 个月才开始盈利，然后它继续畅销，不断持续下去，结果获得了巨额的利润。”

Christine 说：“《雷曼》发售后，我们都觉得育碧终于开始出名了。这是让我们成为一家真正发行商的第一款重要作品。”之后几年，《雷曼 2》、《雷曼 3》接连推出，三款游戏累计销量突破 2000 万套，成为最畅销的法国产游戏系列。凭借《雷曼》的热销，育碧于 1996 年成功上市，用募集的资金大幅扩充游戏开发队伍，走上了高速发展之路。

1996 年的上市为育碧融资 8000 万美元，用这笔钱，育碧先后在中国、加拿大、西班牙、意大利和摩洛哥成立了分公司。新工作室建立起来之后，开发人员数量激增，育碧需要打造新系列，开拓新市场。

育碧也在日本成立了一家工作室，不过主要目的不是开发日式游戏，而是为了提前拿到硬件商提供的游戏开发工具包。当时游戏机硬件市场仍然被日本垄断，而新主机在欧洲和美国的上市时间一般比日本晚一年，所以欧美开发商拿到游戏开发工具包的时间也比日本晚。在日本设立了分公司之后，就可以提前拿到开发工具包。

育碧在全球范围大扩张之后，却陷入了成长的烦恼——创造新品牌的难度比原先预想的要大得多。在很长的一段时间里，育碧仍然只能靠《雷曼》系列”，但薪水开支却比过去增加了数倍。育碧热切地渴望打入美国市场，那里才是全球游戏业的第一重镇。

Ubisoft Montreal

员工数量：1700人

1997 年，育碧在加拿大魁北克省政府的支持下于蒙特利尔成立了工作室。当时成立这家工作室的原因有三点，首先是魁北克大力发展游戏业，为游戏厂商提供了税收优惠和直接资金支持；其次是魁北克是一个法语地区，不存在语言障碍；此外，魁北克距离美国不远，对美国文化比较了解，而打入美国市场是当时育碧的首要目标。因此蒙特利尔工作室成为育碧的战略核心。

1990 年代，蒙特利尔的传统工业与纺织业已经没落，当地政府为了拉动就业而决定将蒙特利尔打造成多媒体行业聚集地。当时育碧原本打算在新布朗斯维克成立工作室，魁北克的游说专员 Sylvain Vaugeois 收到风声后就向魁北克政府提议拉拢育碧，为了让育碧在蒙特利尔开办工作室，并产生示范效应。Vaugeois 提议魁北克开出诱人条件：5 年内育碧在蒙特利尔每招聘一名员工就给予 2.5 万美元的政府补贴，此计划叫做“Plan Mercure”。最初政府方面支持该计划的人很少，他们认为代价太高。Vaugeois 决定先斩后奏，他先飞到法国向育碧管理层提出了“Plan Mercure”，怦然心动的 Guillemot 家族马上飞到蒙特利尔，接着他们才知道该计划并未获批。此时育碧的到来已经被当地媒体纷纷报道，媒体批判政府居然要让这样一个高速发展的新兴行业从手上溜走，于是政府方面骑虎难下，只有同意了“Plan Mercure”。当时的魁北克财政厅长飞到渥太华请示了人力资源及发展部长 Pierre Pettigrew，他也同意在未来 5 年内尝试性地为育碧提供 500 个职位的补贴，魁北克省政府出 60%，联邦政府出 40%。就这样，育碧蒙特利尔于 1997 年顺利开张，成为当地首家大型游戏工作室。此后育碧蒙特利尔迅速发展，带动了当地的就业与配套行业，并使蒙特利尔

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net



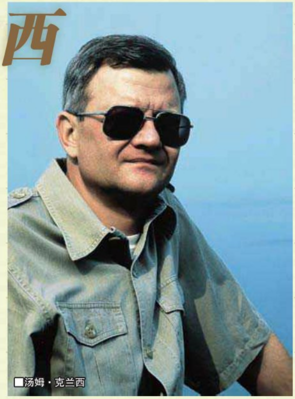
成为全球游戏开发名城，其他厂商纷纷入驻。为蒙特利尔创造了难以估量的价值。

育碧蒙特利尔的办公楼是Mile End区的一座纺织厂改造而成，因为育碧的入驻，整个Mile End区在之后十几年时间里发生了翻天覆地的变化，从一个租金低廉的商务荒地变成一个文化中心，商业氛围日趋浓厚。不仅是在蒙特利尔，温哥华、多伦多等大城市也在效仿蒙特利尔的成功经验，游戏公司都选择在这些城市的廉租地区开设工作室，然后将其变成生机勃勃的繁荣新区。

育碧蒙特利尔最初主要是开发基于Playmobil系列玩具的儿童游戏。从2000年开始，全力打造《分裂细胞》的决定成为该工作室的转折点。该作的大成功以及引起的全球关注不仅打响了育碧蒙特利尔的名声，也提升了蒙特利尔的国际名气。当时IGN在其报道中说："《分裂细胞》让育碧蒙特利尔成为地图上一个醒目的名字。"2005年，魁北克资助育碧500万美元帮助其扩张，后来增加到1900万美元，计划到2013年之前增加1400个职位，使育碧蒙特利尔成为全球最大的游戏工作室。目前育碧蒙特利尔正在开发的主要游戏是《孤岛惊魂3》、《刺客信条III》和《彩虹六号 爱国者》。

汤姆·克兰西

1999年，互联网热潮开始席卷欧洲，育碧看到了其中的机遇。当时Guillemot五兄弟中有4个在育碧工作，Christian负责会计、Michel负责工作室管理、Gerard管辖所有项目经理。五兄弟经过商讨之后，决定只需一人全职驻守育碧，Gerard和Michel应当一起开办一家网络公司。1999年底，Gerard创办了Gameloft，当时的目标是制作免费向网友提供的小游戏。大家都知道互联网将会是一个巨大的市场，但没有多少人能从中赚到真金白银。与此同时，Michel Guillemot开办了一家开发手机游戏的公司。凭借互联网概念，育碧的市值不断攀升，短短几年升值五倍。到2000年3月，Guillemot几兄弟将他们的股份转化为资本，融资1.7亿美元，借此吞并了Red Storm公司。以此为契机，育碧终于掌握了又一个强有力的品牌——"汤姆·克兰西"！


□汤姆·克兰西

军事小说家汤姆·克兰西在美国有相当大的影响力,其畅销书也是影视作品的热门改编对象。通过汤姆·克兰西的冠名授权，育碧终于获得了打开美国大门的敲门砖。对于当时育碧的营收规模来说，购买汤姆·克兰西的独家游戏授权是一笔不菲的开支，但Yves深信此品牌潜力无穷。这是继创造《雷曼》之后育碧的又一场豪赌。

收购Red Storm以及购买汤姆·克兰西作品授权大大扩充了育碧的产品种类。此前育碧的作品以低龄向为主，而Red Storm在成年人喜欢的军事战术类游戏是权威开发商，拥有当时最好的军事动作技术。Red Storm与汤姆·克兰西、战争游戏以及网络将会是绝佳搭配。当时Red Storm是最出色的PC多人游戏开发商之一，不过育碧总是更注重家用机市场，当育碧得知微软正在开发一台强调网络功能的游戏机，Yves说："我们拥有最棒的多人游戏开发团队，我们应该与Red Storm一起做Xbox游戏。"

2000年Xbox公布时，多数第三方游戏厂

有极其精美的人物与场景。尽管如此，为了实现创造者Michel Ancel心目中的完美动作，还是存在一些技术上的限制，所以就将主角雷曼设计成没有四肢的角色。本作被认为是32位机时代平台动作游戏的新标杆，当时获得《EGM》杂志的"最佳动作"以及"最佳CD-ROM游戏音乐"大奖，最终其各机种累计销量突破500万套，成为英国地区的史上最畅销游戏，打败了《GT赛车》和《古墓丽影II》。

《雷曼》的成功得益于其在低龄玩家群体中深受欢迎，此后在PS、N64等平台上推出的《雷曼2 大逃往》进化为3D画面，保持了前作古怪的幻想风格，关卡设计丰富有趣，音乐、画面与操作都很出彩。游戏销量也延续了前作势不可挡的气势。不过在2003年推出的三代之后，该系列已不复当年风光。随着《雷曼 疯兔危机》的推出，疯兔接替雷曼成为育碧的新吉祥物，雷曼渐渐隐退。不过2011年发售的《雷曼 起源》以回归原点的2D平台动作乐趣，加上高清时代精美的2D画面，让人们重新找回过去玩2D平台动作游戏的美妙感觉，成为近年来业界评价最高的2D平台动作游戏，IGN赞其为"本世代最美丽、最好玩的平台动作游戏"。



疯兔系列

Raving Rabbids

2006年11月，《雷曼 疯兔危机》以Wii首发游戏的身分发售，该作并没有延续《雷曼》的平台动作传统，而是变成一款充分利用Wii各种体感玩法的派对类游戏。该作是由育碧蒙彼利埃工作室制作，在《金刚》的后期开发阶段启动。当时Michel Ancel正为下一款《雷曼》游戏的"终极敌人"而苦思冥想，然后他画出了一个兔子角色，然后产生了兔子入侵地球的构想。原本这也是传统



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

的平台动作游戏，名为《雷曼4》，但是收到任天堂的Wii开发工具包之后，开发团队加入了各种各样的游戏玩法，他们逐渐意识到这些创意不可能变成平台动作游戏，所以干脆变成了一个创意迷你游戏的合集。在该作发售前后，育碧展开了围绕恶搞疯兔的广告宣传，猥琐而喜欢模仿的疯兔尚未正式与玩家见面，就已经名扬业界，成为人贱人爱的游戏形象。反倒是雷曼这个主角在游戏里成了陪衬。从此疯兔和他的游戏系列开始了辉煌的星路历程，几乎每年假期都会有疯兔捣乱的身影。在Wii平台上，疯兔可以说是除任天堂角色之外出镜率最高、最受人喜爱的游戏角色。

孤岛惊魂系列
Far Cry



2004年3月，技术强大的德国Crytek工作室通过育碧推出了一款话题之作——以业界最强丛林场景而令人惊叹的《孤岛惊魂》。该作在发售后4个月内销量超过73万套，成为当时响当当的“显卡杀手”，画面比同时期的《毁灭战士》和《半条命2》更为惊人。Crytek和他们研发的CryEngine从此一举成名。

在Crytek名利双收的同时，育碧获得了《孤岛惊魂》的品牌所有权。但是随后Crytek被EA拉走，其最新引擎CryEngine2打造的《孤岛危机》成为EA发行的游戏。而转交给育碧蒙特利尔开发的《孤岛危机2》（使用了育碧蒙特利尔专门为其研发的Dunia引擎制作）虽然仍有出众的丛林场景，但是与画面无敌的《孤岛危机》相比差距明显，游戏本身也没有太突出的特色，因而埋没在当时的大作群之中。目前已进入开发末期的《孤岛惊魂3》由蒙特利尔、Massive、Reflections和上海工作室合力打造，再次使用Dunia引擎制作，加入了最新的水体模拟技术，会有更逼真的水面。虽然本作的业界关注度不高，不过其画面水准值得期待。

战火兄弟连系列
Brothers in Arms

2005年3月，育碧发行、Gearbox开发的《战火兄弟连：进军30高地》在Xbox和PS2上推出，这是当时二战FPS热潮中的产物，融入了育碧FPS游戏中常见的战术配合等要素，获得了业界的极高评价，综合得分达到88分。当时美国历史频道还用这款游戏商对其态度冷淡，育碧是少数几家对其表现出由衷热情的发行商之一。Yves相信Xbox是符合未来趋势的主机，他对微软描绘的Xbox LIVE蓝图深信不疑。所以育碧成为首家全力支持Xbox LIVE的第三方，带来了他们全力打造的《幽灵行动》。Red Storm在客户服务、延迟控制、服务器管理等方面表现出非凡的经验与实力，为玩家带来了家用机上罕见的出色网战体验。之后数年，新成立不久的育碧蒙特利尔与Red Storm合作开发了《彩虹六号3》和《幽灵行动》多部作品，他们都成为Xbox LIVE最流行的游戏，仅次于《光环2》。接着这两大系列在各平台满地开花，“《幽灵行动》系列”迄今累计销量超过1800万套，“《彩虹六号》系列”累计销量超过2300万套。

在育碧蒙特利尔开发这些射击游戏的同时，一个小小的研发组从暗影中出现，将《汤姆·克兰西》带到了新领域。

《分裂细胞》的最初创意是从巴黎方面提出的，原本是一个即时战略游戏，但最后育碧认为家用机仍然不适合即时战略。不久育碧在纽约成立了一个工作室，派了两名开发人员到纽约考察，在那里该作转变了方向——变成一款以浮岛为舞台的动作冒险游戏。该作秘密开发了一两年时间，除了有出色的画面和动作之外并无实质性突破。由于纽约房租与物价太贵，育碧决定撤销纽约工作室，将开发人员调回蒙特利尔。育碧大约就是在那时收购了Red Storm。与Yves讨论之后，这款间谍题材的新作迎来了一些高手加盟，比如编程高手Antoine Dodens，他充满自信地表示能做出最好的光影效果，当时育碧的所有人几乎都反对，但他最终证明了自己的技术。

选定间谍题材后，育碧自然而然地将《潜龙谍影》视为假想敌，为了提升游戏影响力，Yves决定为其套上“汤姆·克兰西”的头衔，同时将游戏出在Xbox上，这样不仅能做到PS2无法实现的效果，而且能成为Xbox间谍题材爱好者的惟一选择。Yves坦诚地说：“我们知道在某些方面做不到《MGS》那么好，但是通过该主机的技术，我们在画面质量方面会更好。我们知道销量赶不上他们，因为这是一部新主机，装机量不会那么大。但我们能在这个没有对手的主机上创造一个新品牌。”

育碧进行了市场调查，结果发现Xbox玩家最羡慕的PS2游戏是《潜龙谍影2》，还有很多人因为Xbox没有这类游戏而选择观望，当问到“如果Xbox也有《MGS2》那样的游戏是否愿意购买”时，很多人表示肯定。微软也通过他们强大的市场部门收集了市场意见，对育碧的《分裂细胞》非常看好，不仅提供技术支援，使育碧能最大限度发挥Xbox的潜力，而且愿意将该作当作第一方大作一样进行宣传。

育碧国际公关部主管Cecile Cornet说：“《分裂细胞》发售的几个月前，Yves告诉我‘作好准备，这将会是我们的重大成功。’结果真被他说中了。”《分裂细胞》很快成为Xbox最畅销的第三方游戏，并且获得游戏开发者选择奖的剧本奖、互动成就奖的最佳家用机游戏大奖。之后“《分裂细胞》系列”达到了与《MGS》相当的高度，系列销量超过2200万套。

Ubisoft Toronto



员工数量：120人

2009年7月6日，育碧宣布成立多伦多工作室，而掌管该工作室的是因为《刺客信条》而红极一时的美女制作人婕德·雷蒙德。这主要是因为安大略省政府看到了育碧蒙特利尔的巨大成功，为使多伦多的没落工业区与蒙特利尔一样焕发生机，安大略省政府开出了令人无法拒绝的条件——未来10年内向育碧资助2.63亿美元！不过前提是育碧本身也要出资7.5亿美元，要在几年内招聘800多人，确保育碧多伦多成为一个世界级的大工作室，能极大带动当地游戏业的发展。安大略省长达尔顿·麦坚迪（Dalton McGuinty）说：“投资育碧是建设安大略的经济，也是投资未来。”

与育碧蒙特利尔一样，育碧多伦多工作室也选址于一个老工业区，周围都是廉价的快餐店。而随着育碧多伦多工作室的发展，也成功带动了当地的经济发展。如今育碧多伦多工作室周边街道的商务公寓都价值不菲，每套价格在60万美元以上。虽然育碧多伦多工作室目前还没有任何游戏上市，但其负责的游戏都是育碧的重点大作，派得力干将婕德·雷蒙德率领此工作室，也说明了育碧的重视。此外该工作室也聚集了“《分裂细胞》系列”的核心人员，目前他们重点开发的游戏是《分裂细胞6》，同时他们也在与育碧蒙特利尔共同开发《彩虹六号 爱国者》，另外还有几个小项目正同时进行中。未来育碧多伦多工作室的目标是成为与育碧蒙特利尔同等级的顶尖工作室。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

Ubisoft Paris



员工数量：约300人

作为育碧最早的工作室，巴黎工作室一直以来并不为人们所熟知，它的游戏开发实力远不如育碧蒙特利尔，但它在育碧集团仍然扮演着举足轻重的作用。实际上，育碧巴黎工作室创造的收入可能并不比育碧蒙特利尔少，这是因为它创造了育碧利润率最高的游戏——“《跳舞吧》系列”！

自从进入 21 世纪以来，育碧将游戏开发大本营搬到加拿大之后，巴黎工作室主要负责制作移植游戏，因为长期开发标清平台的游戏，当任天堂公布 Wii 之后，育碧的 Wii 游戏开发任务就交给了巴黎工作室。从《赤钢铁》到《疯兔危机》，巴黎工作室开发的 Wii 游戏屡获佳绩。而《跳舞吧》的意外大成功更使得育碧巴黎工作室成为任天堂之外全球最成功的 Wii 游戏工作室。

波斯王子重生


Yannis Mallat

收购 Red Storm 一年后，育碧紧接着收购了“The Learning Company”的娱乐部门，获得了该公司拥有的多个经典游戏品牌，包括《神秘岛》和《波斯王子》。

《波斯王子》曾是风靡世界的平台动作游戏，但是被 The Learning Company 搞砸了牌子，由他们开发的《波斯王子 3D》可谓狗尾续貂。当时育碧也是《波斯王子 3D》的分销商之一，他们对该作的市场反响心有余悸。收购 The Learning Company 娱乐部之后，育碧并没有挖出《波斯王子》，而是推出了《神秘岛 III 放逐》。但育碧蒙特利尔却认为《波斯王子》更有潜力，应该让其复活。

现任育碧蒙特利尔 CEO Yannis Mallat 当时极力说服他的上司 Paul Meegan 取得《波斯王子》原作者 Jordan Mechner 的制作授权，几乎每天都在他耳边念叨。Mallat 在 90 年代初玩过原作，而且他知道该找哪些人能把游戏做好。最终 Meegan 批准了 Mallat 的提议。

Mallat 知道动作、关卡设计与故事是做好《波斯王子》的三要素。为了将游戏做好，在开发初期阶段他就把 Jordan Mechner 请到了育碧蒙特利尔，当时 Mechner 正在从事电影剧本与纪录片的创作。育碧向他表明了诚意，承诺会用最好的团队制作不枉《波斯王子》之名的大作。初期参与此项目的开发人员有 20 人，大家都提出了精彩的创意。动作是《波斯王子》的灵魂，也是开发过程中最难的一部分。将流畅而又有精确要求的动作系统融入到新引擎中，需要做大量的工作，动作的节奏也要有精妙的平衡。

大约在 E3 展的四五个星期之前，Yannis Mallat 接到了 SCE 的电话，对方表示希望将《波斯王子》放在他们的展台展出。Mallat 非常兴奋，这意味着当时的业界霸主索尼有意对本作提供宣传支持。挂掉电话之后，他马上冲到制作组的办公区，像疯子一样尖叫：“我们要进到索尼的展台了，我们会有 5 台试玩机！”当时这对育碧来说是莫大的荣耀，因为当时《波斯王子》尚未正式对外公开，索尼的支持不仅表明了第一方的诚意，而且意味着游戏正式公开时会因为第一方的推波助澜而引起更大的关注。

E3 2003,《波斯王子 时之沙》首次正式公开。当时育碧也心里没底，他们知道自己开发了一款画面美丽、动作精彩的游戏，但不知道这种新类型游戏能否取悦玩家。当他们来到自己的展台，发现《波斯王子 时之沙》的试玩区已是人山人海，竞争对手都来取经了——当时 EA 的老总到场试玩后对其赞不绝口！

当时育碧是从已经做好的 7 张地图中挑选了一个最棒的出展 E3。从 E3 归来之后，整个团队聚在一起，将未出展的关卡再检查体验了一遍。突然之间，兴奋变成了焦急。他们知道 E3 的试玩 DEMO 已经在玩家中产生极高的期待值，但其他关卡并没有那么出色。Yannis Mallat 与 Patrice Desilets 以及 Jordan Mechner 召开了紧急会议，决定取消部分内容，同时将游戏的亮点部分进行扩张与强化。这是一个紧张的夏季，好在游戏引擎很稳定，主角的动作已全部完成，只需对地图进行调整。

在准备交样碟的一个月前，一位测试员发现了游戏中的一个重大缺陷。《波斯王子 时之沙》



戏模拟还原了二战中的一些重要战役。《战火兄弟连》拥有直观方便的指令系统，以军方在二战时常用的“4F”战术指挥系统为核心。半年后，Gearbox 以惊人的效率推出了续作，不过游戏本身并无明显进化。2008 年 9 月在 PS3/X360 上推出的《战火兄弟连 地狱大道》从“虚幻引擎 2”进化为“虚幻引擎 3”，对战争有更真实的描绘，可惜二战游戏的美好时光已不复存在。“《战火兄弟连》系列”在掌上平台也推出了不少作品，PSP/NDS 和手机上共推出了 6 部以上的游戏。系列最新作《战火兄弟连 狂暴四人组》将于 2012 年 4 月在 PS3/X360 上推出，本作仍然坚守二战阵地，但是会加入大量幻想元素希望为二战游戏带来新面貌，结合了《边境之地》与《子弹风暴》的特点，是一款强调战斗快感的游戏，与过去的系列作截然不同。

横冲直撞系列

Driver

诞生于 1999 年的“《横冲直撞》系列”曾是《GTA》齐名的沙箱式游戏，不同的是玩家扮演的并非为非作歹的匪徒，而是纽约警察局警员 Tanner。不过他同样会以卧底为名将纽约、洛杉矶、旧金山、迈阿密等城市闹得鸡飞狗跳。进入 PS2 时代后，该系列没有像《GTA》一样成功转型，因而逐渐没落，后来育碧以 2400 万美元从雅达利手中买走了该系列的版权，原系列开发商 Reflections 工作室也成为育碧子公司。育碧收购该系列之后推出的第一款游戏是 2007 年的 PSP 版《横冲直撞 76》，而系列的正统续作《横冲直撞 旧金山》直到 4 年之后才在 PS3/X360/Wii 上登场，游戏开发历时 5 年，育碧的温哥华、基辅、蒙特利尔以及上海工作室都参与制作。本作获得了“游戏批评家大奖”的“最佳赛车游戏”提名，育碧表示实际销量超出了他们的预期。



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

是最早采用动态加载技术的游戏之一，在地图之间没有读盘画面。这种技术的前提是必须在游戏进行的过程中随时将地图的前一部分从内存中退出，加载地图的下一部分。育碧是通过较长的走廊提示系统何时加载下一部分地图内容，如果玩家看到前方的走廊后一直往前走，就不会有问题。但是测试员 Marianne LeCouffe 走到中途时突然折返，结果噩梦出现了，周围的场景全都消失了。解决这一问题的惟一方法是将场景重做。当时游戏的发售日已经锁定，市场部门已经在到处宣传，开发团队只能硬着头皮加班加点地将游戏改好。

《波斯王子 时之沙》最终准时与玩家见面，成为那一年假期最成功的游戏之一。游戏的人设、画面与动作系统都是当时的顶级水准。本作的出现巩固了育碧蒙特利尔作为业界经营工作室的地位，它捧走了 8 项“互动成就奖”。Mallat 说这可能是他一生中最美好的经历。迄今系列总销量已超过 1700 万套。

Ubisoft Red Storm

员工数量：超过130人

1996 年汤姆·克兰西与英国海军军官 Doug Littlejohns 合伙在北卡罗来纳州创办了 Red Storm，他们的第一款游戏是《Tom Clancy's Politika》，即“《Power Plays》系列”的第一作。1998 年发售的首款战术 FPS 游戏《彩虹六号》真正打响了 Red Storm 的名声，该作也建立了 FPS 中多人合作模式的标准。

2000 年 8 月育碧收购了 Red Storm，在此之前，Red Storm 内部已经在开发《幽灵行动》，该作于 2001 年发售，获得了当年多家权威媒体的“年度最佳游戏”大奖。该作的 Xbox 版是 Red Storm 首次进入家用机领域，也是首款应用 Xbox LIVE 优势的游戏。目前 Red Storm 负责的主要游戏系列仍然是《彩虹六号》和《幽灵行动》，不过由于如今游戏制作规模太大，Red Storm 主要负责游戏的核心部分，其他内容分配到育碧的多个工作室共同开发。

收购危机

▲随着育碧作品的成熟化，公司的LOGO也从过去充满卡通色彩的彩虹状变成了如今的螺旋状。

做完《雷曼 2》之后，Michel Ancel 将该系列交给了其他人，自己创造了一个新作——《超越善恶》。这款极具艺术野心的游戏结合了宫崎骏电影般的叙事方式，融入解谜、探索与潜入要素，让业界为之喝彩。

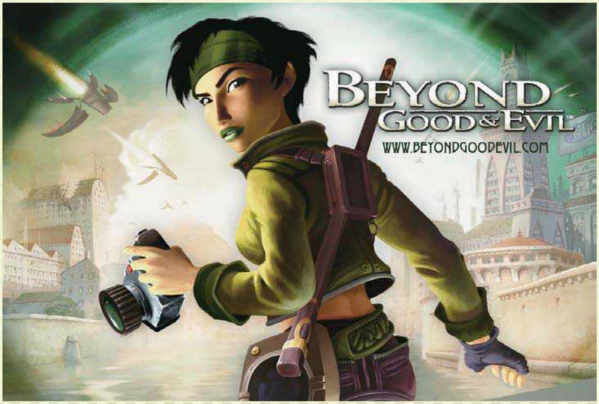
《超越善恶》不仅有 Michel Ancel 这个主创人员，育碧 CEO Yves Guillemot 也亲自参与了本作的开发。当时他到蒙彼利埃住了一段时间，对 Ancel 的这个项目赞赏有加，为开发团队提供了大力支持，经常与一线开发人员一起探讨游戏的细节层面。育碧带着这款游戏参加了两届 E3 展，令 Ancel 失望的是，当时《超越善恶》并没有给人们留下深刻印象。谈论该作的人不多，大家更关心的是那些系列作，以及画面华丽的新作，而不是《超越善恶》这种在画面和名气上都没什么优势的游戏。大导演彼得·杰克逊对该作的创新表示赞赏，但大多数普通玩家觉得它太另类。而且在他上市同期还有《最终幻想 X-2》、《COD》、《波斯王子》等大作让人们目不暇接。《超越善恶》受到了专业人士的高度评价，而销量却惨遭滑铁卢。人们在很多年后才认识到它的魅力，在 Xbox LIVE 上推出的高清版获得了不错的反响，可惜已经太迟。2008 年育碧曾公布了《超越善恶 2》，不过至今没有下文，业界盛传该作已被取消。

随着游戏开发成本的攀升，在 21 世纪初刮起了并购之风。2004 年末，并购风也吹到了育碧。EA 在育碧经营层毫不知情的情况下，通过股票市场暗中吸纳了育碧 20% 的股份，成为 Guillemot 家族之外最大的持股者。此举曝光之后引起 Guillemot 家族的惶恐，他们坚决认为这是 EA 的恶意收购行为。

Yves Guillemot 还记得那是一个星期日的下午，EA 的一位代表对他说：“我们刚刚买了贵公司 20% 的股份，我们想先知会您一声，因为明天全世界就都知道了。”当时扩张欲望无穷的 EA 正准备收购 Activision，双方的并购谈判已接近尾声。有人提前走漏了风声，告诉 Activision 总裁 Bobby Kotick：“EA 已经买了育碧 20% 的股份。”当时 Bobby 有种被玩弄的愤慨，他火冒三丈地质问 EA：“你们到底想要谁？要买我们还是别人？”育碧和 Activision 都不知道 EA 的葫芦里到底卖得是啥药，育碧要求 EA 说明他们收购两成股份的意图，而 EA 的回答是：“我们现在也不知道。”Guillemot 兄弟与育碧的管理层召开了紧急会议，他们的一致决定是对 EA 的恶意收购行为做出反击。

Alain Corre 记得很清楚，他是在星期日的上午 9 点半接到了 Yves 的电话——他从未在这种时间接到过 Yves 的电话。当时 Corre 正在自家二楼的办公室里，他得知 EA 的收购行动后的反应是：“哇哦！这说明我们很成功啊。”但不安感随即将他笼罩，因为谁也不知道 EA 究竟意欲何为。Yves 说：“当时 EA 以其商业味太浓而著称，不怎么在乎创新。我们说，也许这些人会带来一大笔钞票，但我们无法接受他们的经营方式。我们的文化不搭调。”育碧的首脑们都对 EA 的突然大举投资抱着很复杂的感受，一方面如此大手笔的投资行为证明育碧经营出色、潜力巨大，另一方面他们很担心自己成为一条被鲨鱼吞食的小鱼，从此失去他们引以为傲的自由氛围。

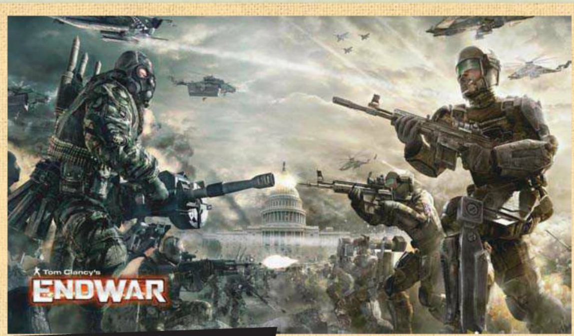
育碧的员工们也对高层的决定表示支持，他们都不愿意失去育碧的企业文化。在育碧全体大会召开的 5 分钟前，一些员工听说育碧可能被



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

EA 收购后说："我们与 EA 不同，如果他们来了，我就走。"

Yves 竭尽所能对抗 EA 的收购行动，他动用了自己能够求助的所有关系，其中包括法国的某位部长。令人意外的是，EA 的收购行动并无下文。育碧在担忧之中渡过了几个月，EA 仍然按兵不动，然后是几年过去了，EA 与育碧之间始终没有擦出火花。不久 John Riccitiello 成为 EA 新总裁，他对 Yves 说："我们不会在没有您同意的情况下收购育碧。我们可以谈判，但不会让您有被冒犯的感觉。如果我们要行动，那一定是以双方合作为基础。"悬在育碧头上的达摩克里斯之剑直到此时才消除了威胁。到 2010 年，EA 悄然卖掉了他们持有的育碧股份。尽管如此，Yves 说 EA 的收购事件改变了育碧的经营方式，他们吞并其他公司的计划被搁置，扩张的脚步放缓，采取了更稳健的经营策略。



Ubisoft Shanghai

员工数量：超过500人

1996 年，育碧派出戈翎女士开拓中国业务，在上海成立了分公司。成立上海育碧的原因，一方面是利用中国低廉的人力成本开发 PS 游戏，另一方面也是为了尝试性开拓中国市场。1997 年 1 月，上海育碧就将《雷曼》引入中国，而上海育碧的制作部是在 1997 年 7 月成立，参与开发的第一款游戏是《摩洛哥大奖赛》的 PS 版。之后上海育碧因为参与开发《雷曼 2》，且表现出色，获得法国总部的认可，从此成为育碧的一支重要开发队伍。上海育碧发展迅速，提供了大量高薪职位，因而被上海市政府赞誉为外资企业的典范。

2000 年后，上海育碧参与了《分裂细胞》、《幽灵行动》等重要大作的开发，并且逐渐从负责游戏移植变成原创主力，2004 年发售的《分裂细胞 明日潘多拉》由上海育碧主创，以其游戏设计与销量上的出色表现证明了上海育碧世界一流的游戏制作实力，该作的 Xbox 版 Metacritic 统计评分高达 93 分。从此上海育碧跻身为育碧全球工作室的第一方阵。可惜的是，在高清时代，上海育碧重点打造的《末日之战》（EndWar）销量并不理想，未能延续《明日潘多拉》的辉煌。目前上海育碧参与开发的游戏有《I Am Alive》、《孤岛惊魂 3》等。

刺客崛起


Patrice Desilets

育碧是对次世代主机最积极的厂商之一，在新主机公布之前，育碧已经开始研发高清时代的新引擎。原本这是为《波斯王子》新作而开发的引擎，但是在中途他们看到了创造一个新系列的潜力。

当时 Serge Hascoet 正在读一本名为《鹰之巢》（Alamut）的小说，Patrice Desilets 和 Yannis Mallat 也很喜欢这本小说，Patrice 还提出可以将科幻要素融入其中。为了研究这个新设计概念的潜力，他们决定做一段 CG 动画，将他们构想的游戏玩法、背景设定与角色呈现出来。他们选择了第三次十字军东征的时代背景，动画中有一个刺客在墙壁上攀爬，潜行到敌人背后将其刺杀。之后还有一些战斗场面，最后是骑马离开了城市，而在城门之外，是一个巨大的开放世界……所有人看到动画后都很满意，但当时他们还没有相应的技术，不知道能不能将这段 CG 动画变成实际游戏。

目标锁定之后，各个小组以此为方向研究他们的新技术，新的动作与图形引擎逐渐成形。Yves 看到演示之后认为这个新系列将很有潜力，他决定在财政预算上全力支持。资金到位后，引擎开始研发，设计团队咨询了中东的专家与历史学家。Patrice 和制作人 Simon Tremblay、剧作家 Corey May、美术总监 Raphael Lacoste 都前往中东实地考察，那些对当今世界产生了巨大影响的名城让他们兴奋。Mallat 记忆最深的时刻是阿迦汗的到访。阿迦汗是穆罕默德的后人，其先祖伊斯玛仪正是最早的阿萨辛派成员。阿迦汗拜访育碧蒙特利尔的目的是为了确保游戏中对其祖先有正确的描述。Mallat 说，得知来访者是阿萨辛的后人时，他感到脊背发凉……

对开发团队来说，更可怕的是做出一个足够强悍的引擎，将他们看到的景色全部变成即时演算的场景。随着引擎与游戏本身完成度的提高，所表现出的潜力令人欣喜，育碧不断投入更多的资源与时间，最后变成一个耗时 4 年的项目。Mallat 说，《刺客信条》是继《分裂细胞》之后育碧整个公司的拉力赛，从开发到营销再到公关，所有人都用尽全力。有些记者对《刺客信条》的感觉一般，认为人物动作太慢，但游戏本身的独特气质令人难忘。最后本作主要是靠玩家间的口耳相传而成为育碧历史上最成功的游戏，并吸引了许多从来不玩游戏的人们。

"很多人喜欢它，也有很多人讨厌它。这让我们清楚地知道接下来该怎么做。《刺客信条》引起了如此强烈的争论，不管是正面还是负面，都对我们是巨大的帮助。" Mallat 说。

两年后育碧推出了《刺客信条 II》，游戏素质大幅提升，前作的多数缺陷得到了纠正，新主角 Ezio 更成为本代主机上最具魅力的角色之一。游戏销量继续提高，可惜的是，系列制作人 Patrice Desilets 离开了育碧。Hascoet 说："我本来应该和他走得更近一些，也许他有什么不满意的地方，但现在已经不重要了。他的走让我很难过，但这就是生活。就像斯皮尔伯格和卢卡斯如今也很少合作，生活就是这样的。"

Mallat 说 Patrice 的离开让所有人感到意外，但续作的热销证明《刺客信条》的成功并不依赖于任何个体，这是集体努力的成果。"《刺客信条》系列"在 4 年内销量超过 3100 万套，销售速度超过育碧历史上的任何游戏。

25 年来，育碧已经从一家小零售店成长为世界第三大第三方游戏发行商，仅次于 Activision Blizzard 和 EA。目前育碧在世界各地有 26 家工作室。而随着新兴休闲游戏、手机游戏和社交游戏的崛起，育碧奉行多年的传统 AAA 级大作战略受到了冲击，未来 25 年业界的版图将大不相同。育碧总是积极探索新领域，对于未来前景，育碧领导层感到乐观。不管未来如何发展，育碧对于其核心系列的全力支持不会改变。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

游戏姬 PRINCESS OF UCG



在每年的TGS的合集特刊中，我们都会制作专门的ShowGirl插页，大家那是相当地（重音）喜欢看；其实我们国内也有一年一度的ChinaJoy（下文简称CJ）啊，而且这里的ShowGirl可一点都不比TGS差噢！那么今天我们“游戏姬”栏目就有幸请到了在今年CJ舞台上大放异彩的新人ShowGirl魏娜lala（下文简称lala），由本刊特约记者嘟咧呢出马，对lala进行了独家专访，大家一起看看吧！



采访 嘟咧呢 美编 一刀

lala你好；先跟我们UCG的读者朋友们打个招呼呗？

哈哈大家好，我是lala，很高兴这次能在《游戏姬》跟大家见面。

那我们就从ShowGirl和游戏开始说起吧；听说不少ShowGirl对游戏其实了解得不是很多，那你有没有这样的情况呢？

倒还真不存在，因为我从很小的时候就开始玩游戏了，当时还不知道啥叫TVGAME，只记得游戏的名字了。

噢？那你小的时候都玩过哪些游戏呢？

FC上的《超级马里奥》，还有《魂斗罗》呢！

看来确实天下玩家是一家，都有相同的儿时回忆。那现在常玩的主机是哪几台呢？

嗯，目前的次世代主机都有玩啦，不过其实感情最深的还是PS2。

看来你还挺怀旧；不过PS2上确实有不少经典游戏，那其中的哪些作品让你对PS2情有独钟呢？

当时是为了玩一款叫《零 红蝶》的恐怖游戏！有一次跟朋友吃饭的时候聊起的。他们那时正好在玩这款游戏，就说了一些里面的情节给我听，然后我就hold不住了，跑去买了机子和碟回家玩。

为啥看中的是一款恐怖游戏呢？姑娘家家的，难道不害怕么？

当时还真觉得好恐怖好害怕；而且我当时还是半夜一个人在家玩，一直都是用被子捂着头的……怨灵出现前没有任何前兆，突然就跑出来了，手柄还不停地振动，吓得我手柄都掉了，但是手柄掉在地上后还是会振动的，滋滋声儿更吓人……

这让人听着觉得喜感无限啊，那你总不能一直让手柄乱跳吧？

所以最后只好把机器的电源关掉了……不过虽然自己胆小不敢打，但还是想打怪过关，所以后来还是硬着头皮打开电视继续玩了；那种心情我到现在还记忆犹新，就跟看恐怖电影一样。

那现在回头看的话，你觉得这款游戏吸引你的真正原因是什么呢？

可能是因为它能带来一种别样的刺激感吧，而且《零 红蝶》的日式和风恐怖风格我比较容易接受。像《寂静岭》那种的，我就一直不敢尝试。

但其实《零 红蝶》的游戏难度并不算低啊，你第一次玩PS2就上手这个游戏，应该挺不容易的吧？

是啊，所以经常一玩就玩通宵了。我很执着的，不打死每一刻的BOSS就不肯睡觉，打不过的时候就哭。幸好后来朋友教我可以上网找攻略。当时知道了有这个方法，不知道有多开心！有些地方不看攻略真的打不过去啊！游戏里都是日文，当时还没学，所以根本看不懂。后来请了家教，再然后







MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net








还去考了日语三级的考试，哈哈，通过了。

很多玩家都会为了玩游戏而学日语，但大都三分钟热度；那你在学习日语的过程中可有类似的情况呢？

多多少少也会有一些啦，不过我兴趣比较足；再加上我有一个好老师！可惜老师后来要去北京工作了，我就只好自己慢慢学了。本来有想过去再去报一个日语班，但学费都太坑爹啦！

听说你小时候还有过去街机厅的经历？

对啊，因为上学后家里就不答应给买游戏机了，所以我就跑去游戏机室玩。

那还记得当时玩得最多的是啥游戏不？其中有没有一些值得回忆的细节？

嗯……我想想啊，《恐龙快打》（编注：Capcom黄槽系列经典《凯迪拉克与恐龙》）里直接吃地上的汉堡就能加血，而且还能打恐龙！《合金弹头2》里的人物小小的，被第2关的木乃伊喷了紫烟后也变成木乃伊了，走起来一扭一扭的，对了对了，坦克也是小小的，超萌！还有就是《格斗之王97》，那时候我还找了漫画书来看。漫画里居然说八神的头发是被他妈妈的血染红的，还有男同学跑去买他的那条裤子来穿。

哈哈！那裤子中间其实应该是一条皮带；但大伙儿能买到的只是一条布。

然后走路还被绊倒，哈哈！

不过我们小时候街机厅里可是鲜有女生啊，你倒也挺特立独行的。

对啊，而且还是经常泡在里边；小学和中学都有去；后来不是出了跳舞机嘛，我就整天把饭钱拿去里面换游戏币来玩；暑假的时候更是几乎整天都泡在里面。

省饭钱玩游戏似乎是很多玩家都曾有过的经历，怪不得你现在这么苗条，是跟这有关么？

是啊，我妈妈到现在都嫌我太瘦，一直想让我吃胖些呢！

但做模特和ShowGirl的话，瘦一些可能更有优势吧？

这个倒确实如此，不过做ShowGirl真的很辛苦，工作强度比以前做模特要大太多了。

我之前在微博上看到你说明年的CJ本来都不打算去了？

那是因为当时实在太累了，事后想想明年还是会去，因为能认识到很多好朋友！

那在会场到底有多累呢？

连续四天辛苦地站在台上，精神压力真的好大！最后一天结束后，我们都累哭了！平时在广州的模特圈还算小有名气，但是在CJ会场上我就还只是一个新人，所以也没有受到特别的照顾，那几天每天才睡三个多小时，然后白天还要拼命地对着台下的镜头笑。

幸亏今年CJ我在头两天去的；要是后两天去，估计用镜头对着你就是逼着你受罪了。

嗯，当时是特别的委屈；后来回到广州休息了一个月才缓过来。不过明年行程要是不出现变动的话，明年的CJ我还是会到场的啦！

那我们的读者朋友们可要准备好自己的相机噢！我自己到时候也会去现场记录你的倩影的。

谢谢谢谢，我也想在以后的日子里认识更多的玩家朋友，跟大家一起玩啊什么的最喜欢了！

如何成为“游戏姬”？

1）准备好自己的简单介绍，包括简要生平和游戏经历。

2）清晰自然的生活照和艺术写真3至5张，包括头像和半身、全身写真，照片不必过于加工美化。

3）展现自己的个性的500字左右小文章。

将以上材料发送至 tt@ucg.cn，编辑会第一时间通知入选的MM！

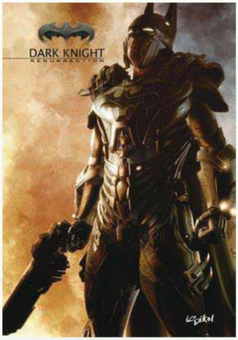
MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

秘密花园

“秘密花园”是每期春节合刊都必不可少的栏目，也是小编们将私藏美图与读者们分享的平台。既然是大家一起提供，图片的风格自然也是千差万别，既有粗犷的美式硬汉，也有可爱的日风萌娘，不知读者们都喜欢哪一种呢？

大家的秘密花园

全副武装的蝙蝠侠，如果这件服装是 DLC 的话估计要被卖疯了。【华尔兹 提供】



忧郁的德雷克，这是船长的另一面。【华尔兹 提供】







新春将至，献上两幅美少女贺春图，客套话就不多说了，来年共同努力！
【八重樱 提供】



来自《无名英雄 2》的柯尔，背景的两种色调代表正邪抉择。【华尔兹 提供】



轻音部的英国之行是年末经常被动漫迷们提及的话题之一，剧场版动画的骄人票房给这部作品交上了一封满意的答卷。其实我还想说：俺和好想和 HTT 一起去伦敦旅行啊！（被众人抽飞）
【九兵卫 提供】

Carl 为了拯救姐姐，而不得不与残酷的父亲以及被改造成兵器的母亲战斗。作者因时常觉得这个年幼的少年所面对的命运实在过于残酷而创作的作品。【狼来了 提供】





连同上一张正太图在内，这一张也是读者“鬼崎 KK”创作的“《苍翼默示录》系列”作品。图为 Hazama 的生日贺图，礼物当然是他最喜欢的水煮蛋，之所以这么具有“视觉冲击”（其实是简陋）是因为作者在大尉生日的当天才临时赶工的产物（笑）。【狼来了 提供】

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net



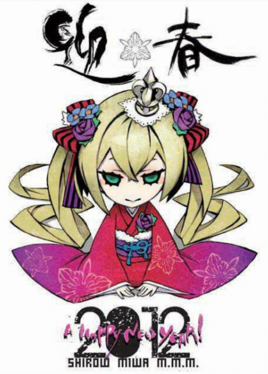
刺骨杀气，火辣身材——这就是月夜女忍的魅力。【奈落 提供】



两张风格不同的女忍，一张写实风格，一张卡通风格，你最爱的是？【奈落 提供】



卡通风十足的《如龙4》同人，桐生老大一脸无辜的表情颇有意思。【胜负师 提供】



尽管用的人物服装是传统的和服，但独特的配色和眼部画法还是展现出了三轮士郎专有的风格，画面中除了传统的红色，还有神秘而高雅的紫色，在喜庆之中还透露出了一点时尚的感觉。【稀饭 提供】



趁着年假休息的机会，洛克终于将一直想看的《文学少女》补完，之后一发不可收拾，相续解决了《罗德斯岛战记》、《仰望半月的夜空》、《凉宫春日的惊愕》等小说。在即将到来的春节，窝在被窝里读一本好书也是不错的选择哦！【洛克 提供】



看习惯了"《工作室》系列"中大眼睛的萌萌女孩子，再去看岸田梅尔平常的作品，许多读者可能会不太习惯，看来在工作之外，岸田还是更喜欢画接近真实风格的人物，看起来别有一番味道。【稀饭 提供】



《我的朋友很少》TV动画刚刚完结，让我们有点意犹未尽。夜空和星奈这两个整天争锋相斗的女主角，相信一定给你留下了深刻的印象。期待不久即将推出的PSP游戏能给我们带来惊喜。【九兵卫 提供】



虽然《偶像大师2》的DLC不是人人都买得起的，但美图却是大家都可以鉴赏的。这张圣诞图是X360版第10弹DLC和PS3版第3弹DLC的宣传图，虽然圣诞已经过去了，但你依然可以感受到这浓浓的节日气氛。【纱迦 提供】



虽然琴吹七濑这个角色在书中的戏份不多，但却是洛克非常喜欢的一个角色，其率真而又略带傲娇的性格让人印象深刻。说起"傲娇"，洛克突然发现自己玩GalGame，第一眼看上的妹子99%都是这属性……【洛克 提供】



《牧场物语》插画师まつやまいぐさ祝大家龙年吉祥，并手绘了一张贺年状。不过他表示3DS的新作《起源的大地》中可不会有龙出现哦！【星夜 提供】

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

2011魔鬼大辞典

终极光棍节

2011年11月11日，人类世界迎来了史上最大型的光棍节，想要碰到比这更为强大的光棍节，各位单身男女们还要等上一百年，所以与其形影只单地过节，不如快快成双成对地脱光。终极光棍节原本只是一种网民创造出来的节日，并没有法定效力，不过对于都市中苦于无人伴身旁的单身男女来说，这个节日的最大意义是多了一个借口去呼朋引伴地聚会，以期待能找到一位理想的情人。而对于那些身边根本就没有一个异性的可怜人，我们除了致以深切的同情，还必须提醒一句：搞基也算是脱团啊！！

降一万

发售半年，3DS降价一万日元，有人欢喜有人愁。喜的自然是一直想要入手3DS却苦于价格高昂而无法达成心愿的玩家，愁的当然是那些已经购入3DS的玩家。任天堂的降价策略不但在当时惹来争议，就算是在如今也无法定论。但3DS的高销量却是实实在在的数据。赢了市场，输了信用，得了利润，丢了人心，到底是值还是不值，老任和玩家心中想必都有一杆秤去衡量。

猛汉三基

既然去年有猛汉劈山（MHP3），今年发售的MH3G自然也获得了一个类似的昵称：猛汉三基。这让人禁不住捧腹的谐音实际上却是道尽了各位玩家们的辛酸。因为游戏不对应网络联机，而在生活中要找个能面联的朋友可不是每个人都能做到的，于是就连编辑部中也会出现联机三缺一的情况，三位小编只好自嘲为猛汉三基了。而对于一般玩家来说，这个词的意思是：纵是猛汉也需要三位基友才能战翻怪物啊！！

来，战个痛…

这句不太完整的台词原本来自于某款国产网游的广告，广告本身并不长，惟一最令人印象深刻的，也只有被邀请为代言人的甄子丹最后说出的台词“来，战个痛快！”，带有粤语口味的普通话没令人感觉多霸气，却透着一股喜感。某视频网站会在用户观看视频前强制播放这段广告，一开始时间长达十几秒，后来被剪成简短版，但是因为剪接上的失误，甄子丹最后一句台词被砍掉了一个字，于是“战个痛快”变成了“战个痛”，莫名其妙的句式顿时引来网友的各种恶搞，句子本身的意思也完全遭到扭曲，成为了类似自嘲般的短句。

大宝石

大暴死的谐音，通常用于指某种商品销售不如人意，惨遭取笑。最近被频繁地使用在发售第二周销量剧降的PSV身上，首发时因为软件阵容贫乏、售价过高而遭到冷遇的3DS也曾遭遇过类似的评论。但充满讽刺意味的是，3DS通过降价和一系列优惠政策还有多款大作发售成功绝地反击，在2011年下半年创造出了非常喜人的销售成绩，成功地从大暴死变成了真正的大宝石。PSV能否也成功扭转局势？“2012末日”来临之前便可以见分晓。

蓝精灵体

在那山的这边海的那边，有一群小编辑，他们可爱又聪明，他们每天打游戏，他们没日没夜迷失在那，无垠的游戏里，他们沉着冷静相互来打气。噢，可爱的小编辑，噢，可爱的小编辑，他们没日没夜编写攻略加班到天明，他们体重却总是减不下去！



特别企划 SPECIAL FEATURE

文 稀饭 美编 心の永恒

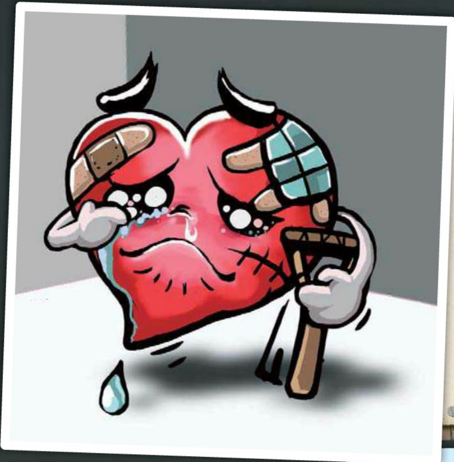
HOLD住

“HOLD住”这词诞生已久，这种中英混合的词汇在英语普及度极高的港澳地区非常泛用，但让HOLD住正式进入大众视野，还是在2011年的8月9日。当天的台湾综艺节目《大学生了没》中，名为Miss Lin的出场嘉宾用粗眉毛和浓妆还有比坚尼穿在衣服外的雷人造型登场，并且即兴表演了一段“潮流达人”误入清朝派对，用比坚尼一秒变格格的搞笑段子，笑果强大，当时她所说的金句“我整个场面我HOLD住”也成为网络上的红语，HOLD住一词由此诞生，Miss Lin也获得了“HOLD住姐LINLIN”这个外号，一时爆红。

如今HOLD住已经有了更多的扩展意思，除了像LINLIN姐那样镇住全场，和原有的等着、帮忙支持之类的意思外，也有顶住，坚持的意思，例如：打了十几条碎龙，洛克挖到了十几个宝玉，半个都没有的稀饭顿时HOLD不住泪如滂沱。

——HOLD住压力，才能HOLD住工作；HOLD住饭碗，才能HOLD住生活。

MooBooks 杂志仓库 www.moobooks.net



伤不起

曾经，伤不起是某社交网站当中极为流行的题材，各种帖子纷纷以“这样的 XXX 你伤不起”为标题而泛滥，让一整个好友动态页面都淹没在悲伤逆流成河的氛围中。被刷得严重审美疲劳的网友立刻开始了对伤不起的各种恶搞，各种如“穿阿曼尼西服的男子你伤不起！”，“爸爸叫李刚的男子你伤不起！”之类的搞笑句子应运而生。而在今年，伤不起又有了新的变化，具体到编辑部便是洛克的“挖不到尾巴的苦逼你伤不起！”和八重樱的“刚买 3DS 便降价一万日元的苦逼你伤不起！”。这种套用咆哮体的“伤不起”运用方式赋予了这个词新的意思，变成了形容自己已经被各种惨剧折磨得浑身是伤，早已经不起任何打击。从嘲讽变成了自怜，“伤不起”说尽了外在环境的变化对于网友的内心影响。当对于外在的谴责无法改变现状时，也只有顾影自怜能聊做慰藉了。

——日版游戏伤不起啊！看着以前熟悉的东西渐渐变得遥不可及。所谓哑巴吃黄连，这种微妙的变化也只有本人可以体会。

五道杠

少先队原来还有五道杠的“副总队长”，这对大多数人来说还是闻所未闻，而少年黄艺博开通微博后，迅速地以这个独特的身分走红网络。这位“少年政治家”年仅 13 岁便已经是湖北武汉市的少先队副总队长，肩挂五道杠袖章，随着公众对他的关注增多，各种如 2 岁开始看《新闻联播》，7 岁开始读《人民日报》和《参考消息》的“光辉历史”便被不断地曝光。对于这位少年的过度早熟，大多数人持的是批判态度，将一个孩子过早地教育或包装成一位政客般地模样，是父母思想过于虚荣与官本位之过。

作为对这种态度的不赞成和戏谑，五道杠被迅速改编成搞笑漫画走红网络，漫画中的少先队总队长颈系红领巾，肩挂五道杠，身穿超级英雄紧身衣，保卫祖国人民。每天看五小时《新闻联播》读两公斤《人民日报》便可以保持超级战斗力，甚至可以一举击毙前“基地”组织领导人拉登。至此，五道杠已经完全脱离了原本的批判本质，被作为一种夸张的搞笑词汇加入到大家的词典当中。

隐形涨价

涨仍然是 2011 年的主题，不过仅仅是价格上的涨幅已经不能够形容经济环境对于一般人造成的冲击，因为除了花更多的钱只能买到更少的东西，就算是花相同的价钱，也只能买到更少的东西，这就是隐形涨价。聪明的商家明白价格高到一定地步便会严重损害到消费者的购买欲望，所以选择了一种更为迂回的方式来降低他们也在不断攀升的成本。于是，原本四块钱能买到的一笼饺子仍然卖四块钱，看起来似乎付出的钱并没有变化，但里头的饺子数量从十二个变成了九个，等于花和过去相同的钱，却只能买到四分之三的东西，变相地提高了价格。在游戏界，最好的例子就是“PSN DLC 的合购人数从五个降到了两个，这是吃果果的隐形涨价！”。

真心

在任何时候，真心都是难得一见，不过在 2011 年的网络上“真心”这个词倒是充斥于微博、论坛和各种媒体中，因为这个词汇变成了一个流行的形容词，程度远远高于“很”、“非常”和“十分”，实在是掏心掏肺般地诚恳。但正如开头所说的，真心从来都难得一见，口上说的又如何能算得了数。于是真心越说越多，离真心却是越来远了。

普通 文艺 2B







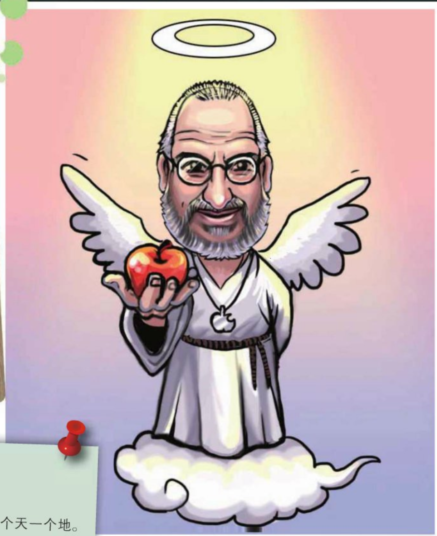
这种特殊的体裁诞生之处已经不可考证，但传播媒介主要是在微博上，并迅速地蔓延到论坛和各种社交媒体当中。体裁的内容很简单，一般会是三张图片，一个主题。每一张图片会对应主题的不同状态，分别是普通、文艺和 2B。因为这种体裁是如此地简单易懂又充满幽默感，很快便衍生出了各种版本，囊括了各行各业的名人、某一类型的行为和物品。在三种状态中，普通一般是指某人某物最为正常最为人所熟知的样子，以游戏中的主角为例，普通的主角应该是像《宿命传说》中的斯坦，一个单纯的热血男儿。文艺一般是指某人某物被美化过或风格化过的形象，文艺主角应该是像《最终幻想Ⅶ》的主角克劳德这种沉默型的帅哥。2B 则一般是指某人某物最特殊的状态，有可能会让人觉得很囧很雷，2B 游戏主角比较不常见，毕竟作为玩家要扮演的角色也是需要一定认同感的，鉴于一个主角是否 2B 涉及到主观的感觉，这里就不做举例了。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

乔布斯

生于1955年2月24日，逝于2011年10月5日，创建了苹果公司的商业巨人史蒂夫·乔布斯享年56岁，对于一位充满了创意与激情的天才来说，他走得太早，不仅仅是因为他还有太多令人惊奇的念头仍然留在脑海中无法实现，也是因为人们已经习惯了被他的奇思妙想所震撼，所感动。于是，人们纷纷开始悼念起乔布斯来——尽管他们当中大部分人除了手上的Iphone和Ipad外再和乔布斯没有任何关系，也从来不曾关注过这位伟人的生命轨迹。这就是信息时代的悼念方式，每个人都能够获得大量信息，可以假装自己曾经在乎过，也自然能够顺理成章地去悲叹去遗憾，却甚至用不着掉半滴眼泪。乔布斯的死是人类社会的一大遗憾，但乔布斯的死，却让我们看到了人类社会当中的最大遗憾。

——求知若渴，大智若愚。（乔布斯于斯坦福大学演讲时的结语）



高帅富 挫丑穷

人比人气死人，这话已经是老生常谈了，人生在世总是难免遭遇到被与别人互相比较的时候，总有人比你好，但聪明人都会懂得找出自己的闪光点来，明白自己的价值所在。所以尽管总有人某方面比你好，但样样都比你好的人却基本上是不存在的。可是话说回来，就某些方面被别人压着一头就已经叫人不爽，而如果有某些魂淡竟然能够将你全面压制，那就真是不能用羡慕妒忌恨来形容了。高帅富与挫丑穷就是这样极端的对比，2011年网络上极为流行用这两者作为极端例子，来展现出不同的外表与财富会让同样的言行会得到多么不同的回应，同一句话，高帅富说出来的效果和挫丑穷简直是一个天一个地。例子如下——

高帅富：吃饭了么?

妹子：傻瓜，都几点了，怎么可能还没吃哦。

挫丑穷：吃饭了么?

妹子：你SB啊，也不看看现在几点了。

高帅富：做我女朋友吧。

妹子：傻瓜，早就看出来你别有用心。

挫丑穷：做我女朋友吧。

妹子：你是一个好人……

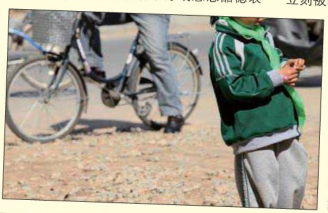
蓝颜知己

在男权盛行的年代，诞生了红颜知己这种暧昧的词汇，而在女权逐渐抬头的今天，蓝颜知己自然也应运而生。就如同名字开头的两种颜色对照，蓝颜知己就是红颜知己的男性版本，一个在关系上超越友情，又并没有达到爱情程度的异性密友，能够倾诉心中烦恼，互相抚慰，又并不需要山盟海誓，白头偕老。对于保守的传统观念来说，这是种危险的关系，不过在人际关系日益复杂化的都市人生活圈当中，蓝颜知己的存在已经开始变得逐渐地普遍起来。

作为一种歪曲的理解，蓝颜知己也可用在男性与男性之间，其暧昧程度比男女之间还要高。

绿领巾

绿领巾的起源是西安一座实验小学采取的一种特殊教育方式，学校把学生分为两种，学习好思想品德表现优异的可以佩戴红领巾，而学习成绩不好或思想品德表现差的，则需要佩戴绿领巾。虽然校方一再强调这是一种激励学生向上的方式，但具有浓烈等级差异与歧视成分的做法还是立刻被叫停了。



不过绿领巾这个词汇却在网友恶搞精神作为养分的情况下得到了保存，成为了与“五道杠”所相对的存在，也就是坏孩子的标志。早恋、擅长打架、喜欢顶撞长辈，但却也有着重情谊的一面，不过往往口是心非，一心要维持着自己的叛逆形象，绿领巾在“五道杠”系列的漫画中的形象让人忍俊不禁。

淘宝体

原本风行于淘宝上的对话方式，最大的特点就是把不管任何对象都称为“亲”，而且要在每一句话后面都要加上一个“哦”。最近这种题材泛滥到了淘宝之外，一般用于套在跟淘宝交易完全不相关的事情上，以制造出笑感。最典型的例子就是警察对歹徒说“亲，为什么要犯罪呢亲?”“全国入狱免费包邮哦！”“刑满了哦亲！欢迎下次光临！”。具体到编辑部里头，那就是老编对小编们的发言：“亲们，今晚要加班哦！还有一百页内容没有排完哦！工作不做完奖金不包邮哦！”。当然考虑到这种造句方式会对小编们的心理造成严重的摧残，所以一般来说老编只会推推眼镜，淡淡地留下一句“离截稿还有80小时，你们看着办。”就转身翩翩离去，不带走一片云彩。

MooBooks 杂志提供商 www.moobooks.net

PSN被黑

树大招风这个词，被用在微软身上已经有漫长的历史，而这家企业也早已对此习以为常，X360 使用的 XBOX LIVE 网络从来都是黑客们的挑战目标之一，但却从未倒下。不过对于微软在游戏主机界的对手索尼来说，事情就没那么幸运了。2011 年 4 月 21 日，PlayStationNetwork 遭到黑客攻击，不但令所有 PS3 用户无法登陆，更有几千万用户个人信息与信用卡数据外泄，索尼遭遇到了自 PSN 诞生以来最严重的运营危机。但比起技术上的危机，这更是一场公关上的危机，PSN 瘫痪第三天，索尼才终于正式承认网络出现问题，而之后的一系列处理方法只让人觉得这家企业在不断的扩张规模时，其内部结构也变得过于臃肿庞大，缓慢的内部“神经”传导让整个公司甚至无法有效率地去处理一次重大的危机。

随着 PSN 瘫痪的时间不断延长，种种对于索尼不利的言论也就如同雨后春笋般地冒出，其中大多数是不实或没有切中要害的起哄式谴责，但也有一针见血的观点指出了索尼过往的行为埋下的祸根为 PSN 被黑提供了足够的现实背景。对于黑客过于严苛而古板的处理手法和明明在商场上四面受敌却仍然维持着傲慢的经营态度让索尼付出了代价。这同时也是一个警示，宣告着索尼作为一家大型企业在横跨多个经营领域的同时也会遭遇到远超出单一领域中会碰到的挑战，只有保持谦卑不断进步，才能够立于不败之地。

2012 年，索尼能否在自傲与自省之间找到一个合理的平衡点，只有时间本身才能提供答案。

穿越

穿越是个古老的故事题材，就算是在国内也早就被网络小说界将这个题材用烂了。但似乎对于我们的电视剧编剧们来说，这个元素还是个新鲜事物，于是在 2011 年，国内电视台的大荧幕上除了狗血乱撒的伦理剧和把抗战历史当隔夜饭炒了几百遍的谍战片，还多了一个穿越剧。严格来说，这一类穿越剧对于穿越的真正应用都非常少，基本上就是在女主人公穿越到清朝后，穿越要素就可以靠边站了，剩下的戏码都会留给爱情元素和宫斗元素，几位王子阿玛会像蜜蜂碰到花儿般地围着女主人公团团转，各种皇后妃子之类的女配角也纷纷跳出来耍各种手段心思，如果观众正好喜欢这一类型片子，大约会看得津津有味，但对其他人来说，这种在电视荧幕上重复出现的闹剧光是看几次预告片都能造成严重审美疲劳，2012 年还是麻烦各位编剧大哥大姐换个题材，或者至少换个朝代再去穿越吧。

膝盖中了一箭

在《上古卷轴Ⅴ 天际》的故事地点，帝国天际行省中流传着这么一个说法：每一个认为自己足够强壮又足够勇敢的年轻人都可以出门闯荡，成为一个浪迹天涯的冒险者，期望着有一天自己能够肩负起拯救世界的大任。然而他们其中许多人都并不具备成为英雄的素质，于是命运都会为他们安排了一个残酷的玩笑！在某个关键的时刻，一支飞箭便会神使鬼差地射进了他们的右膝盖或左膝盖或者干脆是穿透了两个膝盖。于是，他们的冒险者生涯便宣告终结了！但是，天无绝人之路，带着膝盖上的箭伤——又或者干脆插着一支箭作为证明，这些前冒险者们都可以在天际省各个大城市中获得一个成为城镇守卫的机会！所以，当年轻的冒险者们在天际省的大地上行走，并碰到城镇中的卫兵们时，他们总会哀怨地说道：“我以前也曾经是个冒险者，直到我膝盖中了一箭……”。

各位即将要去拯救世界的龙脉者们，你们今天膝盖中箭了吗?

多国混合体

多国混合体起源于微博，某认证用户在发布了“十年生死两茫茫，不思量，Forever Young”一句后，引发了造句的热潮。这种文体特征是以不同国家的语言组合成文，一般套用于中国古诗词内，句子前后内容基本符合逻辑（或生造逻辑），而且最重要的是前后押韵，这样，一种看似穿越却又浑然天成的磅礴感就糅合在文里行间。

例句

雕栏玉砌应犹在，助つてください

相顾无言，only tears down

QQ表情图

QQ 表情我们每天都在用，就正如地铁和公交车我们天天都在挤，但把这两者组合起来还真不是一般人能够想到的点子。坐公交车的 QQ 表情图就是这种创意组合的产物，用 QQ 表情替代了公交车上的司机和乘客，夸张的表情正好客观地反应出了在不同位置上的乘客们所处于的心理状态，比起现实中一个个板着张扑克脸更为生动而直观。这一形式之后开始流行起来，各种如地铁、课堂和办公室等版本纷纷出炉，每一个都显得非常搞笑有趣。

一潘

乔布斯去世后，SOHO 中国董事长潘石屹发了一条微博，声称苹果应该大量生产 1000 元以下的 Iphone 和 Ipad，让更多人可以用上的同时也能够纪念乔布斯。这个带着点幸灾乐祸的建议立刻遭到了网友的声讨，更有人在后面回帖称如果哪天潘总去世了，也麻烦你们公司推出 1000 元 / 平方米的房子，全中国人民都会纪念你。于是，作为这种恶搞的延伸，1000 元 / 平方米这种只有在梦中才能够看到的楼价也被冠以“一潘”这个简称，甚至被当成了一个数学单位。



虽然出了洋相，还被迫删除该条微博，不过潘石屹不愧是位董事长，没有跟网民们展开无谓的舌战，而是充满自嘲精神地用 PS 软件做出了一张真正的“潘币”来，上面还印着他本人的肖像。当然这种有点出格的行为又引来了一阵热议和关注，但无论是褒是贬，潘董事长在赚取关注度这方面是绝对赢了。一潘也作为一种调侃用词停留在了大家的 2011 年词典当中。

mooboooks 发布 | www.moobooks.net

校长撑腰体

要提校长撑腰体，就要先提起搀扶一个摔倒老人所需要负担的风险，多年前的“彭宇案”让所有人都认清了一个事实，好心是不一定有好报的，扶起一个摔倒的老人并将其送到医院竟然会换来一纸诉状，这种好事一般人实在做不起。于是此后各种救人前要拍视频留证据，冷漠路人看到老人摔倒不扶的情况都是因这个案件而起。校长撑腰体正是在这种背景下诞生，2011年9月21日，微博上流传出了这么一段话：“你是北大人，看到老人摔倒了你就去扶。他要是讹你，北大法律系给你提供法律援助，要是败诉了，北大替你赔偿！”。这段话据称是北大副校长吴志攀所说，但其后被证实话语的来源是北大校友创业联合会秘书长杨勇的微博，原话虽然的确是引用吴志攀的发言，不过语气要更正式更具体，并不像后来的版本那么具有煽动性。但对于网友们来说，真相已经不重要了，这段话被充满娱乐精神地改造成各大院校版本，内容也不乏各种夸张搞笑和辛辣讽刺的成分，例句如下：

华中农业大学版：你是华农人，看到老人摔倒了，你去扶。要是他讹你，文法院为你提供法律支持。要是官司打输了，从此工学院焊他了家门，理学院黑了他家电脑，植科院断了他家油，生科院断了他家米，动科院断了他家肉，水产院断了他家鱼，园林院断了他家菜，食科院让他连罐头都吃不上！

地质大学版：“你是地大人，看到老人摔倒了你就去扶。他要是讹人，地大校友办去帮你找温校友反映情况，要是败诉了，学校帮你找个金矿。”

开挂

开挂这词原本很古老，能够追溯到网络游戏的始祖之一《石器时代》，当时这游戏已经有各种外挂程序来让玩家可以实现网络游戏中作弊，获得远超一般玩家的能力和战斗力，这种行为也被称为开挂。随着个人电脑的普及和网络游戏的盛行，开挂这个词汇也不再局限于游戏玩家之间使用，其代表的意义也随之扩展，例如当我们看到一些人做出超出常人理解范围的强大行为时，便会戏称对方开挂。如今世界各地的达人秀节目盛行，在这些节目中，往往会引来许多民间奇人异士上台展现自己的特殊技艺，那些表现特别突出的便往往会被冠以开挂之名。当然这种名词也可以被运用到人类的各种艺术作品当中，也包括了游戏。

从某种意义上来说，那些怎么被重创都死不了，面对什么样的逆境都能够生还的主角一般都可以被认为是开挂的典型例子。“船长”德雷克便算是其中的代表，不但一次次死里逃生，在最新作中还曾被轮船中的沉重设备砸中而仍然能够行走自如。当然相比起屠神杀佛的奎爷，德雷克的开挂已经算是非常保守了。

冏族

“冏”这个字看起来有点像一个竖放着的鼠标，上头的两个方框就像是左右两个按钮，热衷于网购的人们便用这个文字来形容自己，他们脱离了传统的面对面销售方式，完全通过网络来购买自己想要的物品——甚至包括新鲜的蔬菜和肉类。冏族是属于网络时代的特殊人群，而且规模正随着淘宝和卓越等网络商城的服务日益改善而不断地变大。省却了铺租和实地销售员工资的支出，而且能够全天候24小时营业，网络商店在成本支出上远远低于一般的实体商铺，这也让网络商店的商品售价上有着更大的折扣空间，冏族的诞生便有了足够强的理由，这也将是日后消费趋势的一种演变，或许在不远的将来，逛商场这个行为，将被坐在电脑前挥舞鼠标的网络血拼所替代。

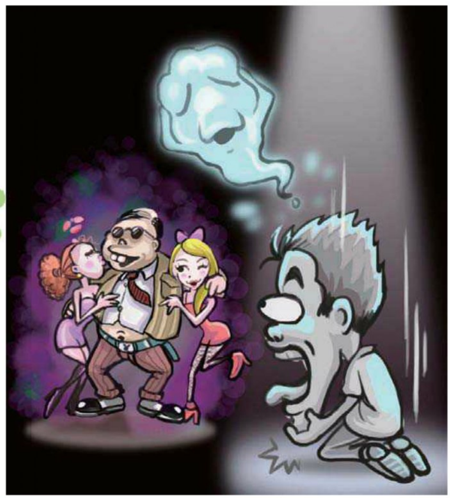
扫地老太太

这个新词算是2011里头诞生得最早的一个，早在2011年1月3日，新浪微博上便有这个段子出现，最初的版本是关于程序员的：“据说在每一个互联网公司里，都有一个扫地的老太太。很偶然地，当她经过一个程序员的身边，扫一眼屏幕上的代码，会低声提醒对方说：小心，栈溢出了”。极具喜感，又带着一定程度专业性，甚至还有点儿武侠味道的段子结构迅速风靡微博圈，各种行业的版本不断出现，惟一不变的是扫地老太太那世外高人般地神秘身分。最后，我们当然要奉上扫地老太太的UCG版：“据说在每一个游戏杂志社里，都有一个扫地的老太太。很偶然地，当她经过一个小编的身边，扫一眼屏幕上的稿件，会低声提醒对方说：小心，内容超出预排页数了。”

魂淡

混蛋的谐音词，用法也基本一致，但比起充满攻击性的混蛋，魂淡的谴责色彩被冲淡了，取而代之的是一种自我怜悯般的感觉，使得这个词汇可以更多地在不同的场合使用而不会显得粗俗或带有挑衅意味，反而有种独特的喜感，如果配合上咆哮体形式就更显得笑果明显，隐隐带着点卖萌的味道。同时魂淡也可以用于自称，或形容自己目前的心理状态，例句如图所示：

——魂淡！我遇到一个左拥右抱两个妹子的魂淡，瞬间整个人都魂淡了啊魂淡！



MooBooks 茶书阁 www.moobooks.net

天下聚会



西方传统节日圣诞节刚刚过去，2012年的元旦又接踵而至，天下聚会也在此举办了好几场，目前已经进行完毕的有武汉、西安及保定三场聚会。下面就让我们跟随他们的脚步来看看这几场别开生面的聚会，同样也期待着武汉年后的聚会给我们带来更加精彩的活动。

雪樱同人祭之初冬相会 天下聚会报道



▲早上排队等候入场的同学们。

08：00	展会工作人员很早就来到聚会地点，开始布置展会的相关工作
08：30	社团开始入场布置自己的摊位
10：00	游客与COSER开始入场玩耍
11：45	午饭休息时间
13：00	东方非想天则星杯对战赛正式开始，各大触手激战一团
13：20	火影忍者疾风传轮坐自由赛进行中，格斗达人激情对战ING
15：30	东方非想天则星杯对战结束，开始颁奖流程，最后第一名被二猫夺走
15：40	火影忍者疾风传比赛
18：20	萌新社及工作人员进行聚餐庆功会活动，至此本次雪樱同人祭天下聚会完满结束

11月27日在武汉迈入初冬的最后一天里，由萌新社举办的雪樱同人祭如期举行，本次展会的活动很生动特别，包含了同人贩售，手办摄影东方同人格斗还有火影忍者的轮坐赛，种类繁多，数不胜数。

本次活动，本着同人爱好交流与玩家友好切磋的宗旨而展开。



■很不错的GHOST。



■比赛进行中。



聚会小结

本次雪樱同人祭之天下聚会圆满落幕了，但是对于排队到中午的游客们，萌新社组委会表示深感歉意。然后，这次活动首先要感谢枫千雪的网站支持，以及UCG对活动物品的赞助和其他动漫媒体的鼎力支持，本次聚会的亮点是东方非想天则的格斗竞赛，由寂云全权策划和执行，在这里非常感谢其对本次大型聚会的真诚帮助。

期望通过这次雪樱同人祭，让我们武汉电玩众们加入一个新的团体，这就是我们的萌新社，以宅系动漫和电玩为主的自由活动聚会团体，然后一起发起各种有趣好玩的聚会活动，一起创造属于自己的快乐回忆！

西安 爱玩电玩天下聚会

12月18日，2011爱玩电玩西安天下聚会正式启动，在UCG的鼎力支持和爱玩电玩的精心策划下成功举行，聚会从早上10点整正式开始，一直持续到下午5点，爱玩电玩在活动现场为大家准备了，PSP、PS3、Wii、X360、各大游戏主机，各种类型的游戏。为了广大游戏玩家和爱好者能够体验到更好的高清3D游戏效果，阎良海信专卖店为此次聚会提供了多台LED新款3D电视，更给力的是《游戏机实用技术》杂志社提供的各类书刊及北通游戏周边产品作为本次活动游戏比赛的奖品。



■聚会全家福。

上午活动是X360.KINECT游戏试玩体验，试玩中《舞蹈中心2》《KINECT大冒险》备受好评，在试玩过程中还吸引大量从未接触过家用游戏机的朋友，让他们感受到家用游戏给大家带来的无限乐趣。最精彩的是游戏比赛环节，下午两点钟游戏比赛正式开始，瞬间聚拢了极高的人气。游戏高手们八仙过海、各显神通，PSP游戏，《山脊赛车2》《铁拳6》玩家们经过激烈的角逐，最后由一个年纪不大的选手包揽了两个比赛的冠军。X360《WE 2012》《超级街霸Ⅳ》比赛中，观众们一次次的尖叫把活动推向了最后的高潮。比赛结束后，进行了颁奖仪式。选手们脸上都洋溢着富足的笑容。

虽然天气寒冷，但是现场的人气把这个冬天的火焰一次又一次的点燃。最后再次感谢各位玩家的参与和《游戏机实用技术》的大力支持。来年我们再聚首！

保定 圣诞天下聚会一周年祭



■高达比赛中。

2011年12月25日，保定"天下聚会"一周岁的生日，同时也是2011年的圣诞节。这一刻保定的玩友不知道期待了多久，虽然天气很冷，但是玩家们的热情却丝毫没有消退，我们可爱的玩家们把聚会的地点变成了欢乐的海洋。

此次聚会9点半就有玩家按捺不住激动的心情来到了会场。有些玩家还专程从工作岗位赶到保定，保定的玩家们及"天下聚会"欢迎这些远道而来的朋友！

本次聚会分为2个阶段，上午是玩家交流，主机试玩，下午是联机比赛。主办人说明聚会安排和玩家自我介绍后玩家们就开始自由活动，有的玩家跑到自己感兴趣的主机台试玩，还有的聚在一起进行怪物猎人联机。一边的ps3被《超级街霸4AE》占据。街霸4AE的对战吸引了不少玩家切磋，而玩家们也很友好，玩几局后主动让出座位，将手柄递给其他在旁等候跃跃欲试的玩家。这一刻仿佛回到了小时候红白机的时代，好多朋友在一起，虽然主机变了，画面变了，但是惟一没变的是那份快乐，还有那一丝丝的感动。

午餐过后，依次进行了《山脊赛车2》《WE 2012》的比赛。上届保定《山脊赛车》比赛的冠军参加了聚会，比赛现场异常安静，选手都完全投入到了比赛之中，观众也都屏住了呼吸，为选手在心里默默加油。

快乐的时间总是过得很快，颁奖结束后，本次聚会也进入了尾声，玩家聚在一起照相合影，交换联系方式，相约着下一次的相聚。

让我们期待着下次保定的"天下聚会"再次相逢！

聚会预告

秋叶萌仆调"天下聚会迎新年主题日"

我们一起来秋叶萌仆调，"天下聚会"龙年的祝福吧！

这一天是2012年1月14日，不管今天的你身边有没有一个ta，在这个新年即将来临的日子，让我们加入到新一期的天下聚会中来，一起来温暖的度过，迎接新年。

到访的主人们，不论对秋叶萌仆调是否熟悉，不论是否曾经无数次到来，还是今天初次到访，秋叶萌仆调的女仆们都会给你一个温馨快乐的一天。

活动主题：我们一起来"天下聚会"的龙年祝福吧！

活动日期：2012年1月14日 星期六

活动地点：武汉女仆店

组织方：萌新社组委会

承办方：秋叶萌仆调

活动项目：电玩聚会、桌游、女仆互动游戏

活动时间：12：00——18：00 扩展活动：18：00——24：00（备注扩展活动需另外收费，38元/人，包含畅玩电玩、桌游，另送小吃一份）

活动内容：礼物互赠、女仆互动电玩、女仆互动游戏、大家一起唱、许愿祝福

活动QQ群：105742481 124784072

报名方式：电话：027-87345851 来电请留联系方式

活动攻略：各位主人可以提前到场，提前的主人可以畅玩桌游，也可以邀请喜欢的女仆一起玩游戏，我们还为各位主人准备了美味的食品，欢迎选购！

注意事项

1. 活动13：00集合，请提前到店内；
2. 注意安全，听从店内的安排，遵守团队纪律，集体行动；
3. 由于活动区域为店内，请勿乱扔垃圾，注意防火；
4. 请保管好个人财物安全。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约



本次春节合刊“游风艺苑”迎来了久违的“特大号”，而且有趣的是，这期投稿的作者中，有近期活跃的新面孔，也有不少久未谋面的老朋友。看来不管平时多忙，过年时大伙儿还都是会想着回家看看的，这让本刀非常感动。在这里，本刀向各位读者拜年，并对一直关注并支持UCG和本栏目的所有兄弟姐妹表示感谢！希望在即将到来的龙年里，大家龙马精神，共同进步！此外，12月份的最佳作品评选结果已出，详情请见第228页的“一刀有话说 特别版 Vol.45”。需要提醒一句，2012年1月和2月的评选将合并进行，目前仍有2月B刊的6幅候选稿件名额，大家要把握机会哦！



昆明·琛·美弟奇

对绘制帅哥美女非常得心应手的琛·美弟奇这次带来的是原创作品《九尾狐》。倾国倾城的容颜，雍容华贵的服饰，再辅以婀娜多姿的身段，显然，平时那些猫耳娘、兔耳娘什么的，与这位狐仙MM相比简直弱爆了。



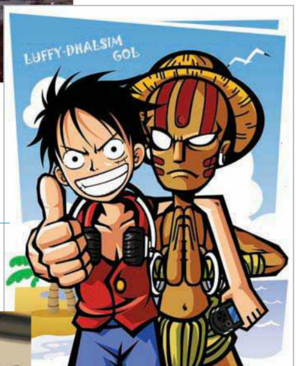
广州·东方朔

一向以高素质插画为大家所熟知的东方朔这次与我们分享的是名为《精灵映像》的原创作品。稿件水准一如既往，不过……肩头纹着漂亮刺青的精灵帅哥赤裸上身，且作金发飘逸状，这摆明了是给同人女们送福利的啊！



上海·JUJU

上图这幅由3D软件制作的KOS-MOS插画，初投来时质量并不是特别高，但作者不厌其烦地五易其稿，眼看着一版比一版完善，本刀感动极了。显然初次在本栏目登场的JUJU同学绝对是《异度传说》的真饭，赞一个！



深圳·郭立刚

一幅名为《哥俩好》的作品，鲜艳明快的FLASH画风让画面看起来非常清爽，而路飞和达尔西也都被再现得相当传神。看到“肢体无限伸缩界”这对失散多年的兄弟能够重聚在一起，大伙儿都替他们感到开心。



宁德·游宇翔

左图这位拥有“黑长直”秀发的MM是来自《重装机兵3》的珂拉，而作品最大的亮点其实在于枪械的绘制，不仅枪体细节被表现得细致入微，而且金属光泽和质感也处理得相当到位。看来游宇翔同学闭关近一年，画技果然突飞猛进。



郑州·绘鸟

如果不是头上那巨大的蝴蝶结，相信就算是“《东方》系列”的真饭也不可能一眼认出右边这位“御姐范儿”的贺岁巫女就是博丽灵梦。看来黑框眼镜真不能随便乱戴，否则瞬间萝莉变御姐（^-^）！

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net



深圳·韦煜

韦煜同学一直以来表现活跃，而其飘忽多变的画风也时常给我们带来各种惊喜。上图中手捧鲜花的初音略显天然呆的表情实在太萌了。不过说实话，真的很难相信，UCG总第287期上那幅霸气十足的素描豪鬼也是出自他的手笔。

香港·EXAM

与“百变韦煜”形成鲜明对比的是EXAM同学。他通常以可爱的萝丽作为描绘对象，并且已经形成了异常稳定的画风——就算仅仅凭借画中人物的面孔，大伙儿也能很快认出他的作品。假以时日，相信他将拥有更为成熟的个人风格，祝福他！

广州·sky

又一幅质量不俗的和风贺岁图，作品名为《辰》，而据作者所说，图中这位服饰风格和《侍魂》中的娜克露露有点类似的MM，便是传说中的龙神……好吧，请龙神保佑大家尽快脱团！







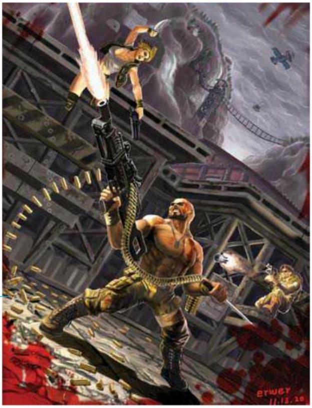
杭州·八望龙崎

已经记不清本栏目是第几次刊登八望龙崎同学的《游戏王》主题画稿了，尽管这个当年曾经人气极高的系列如今已没那么火爆了，但能够通过创作高质量的同人画稿来对自己心仪的游戏表示喜爱，这本身就是一种幸福吧！

珠海·陈志远

奉行创意至上的陈志远同学最近的表现异常抢眼。这不，他又张罗着让UCG小编们和2011年最火的游戏明星们聚餐呢！除了独具匠心的创意外，对人物动作和表情细节的把握也是右图的亮点，虽然整体上看大家欢聚一堂，但仔细留意，每个人的表情又各有特色，实在是妙趣横生。





西安·韩涛

《Come on, boy!》，一幅取材自《合金弹头2》BOSS战的插画。作品所定格的是游戏中最为白热化的激战时刻，动感十足，而以BOSS为主体的构图则带来了强大的视觉冲击力。街机仔们，你是否回想起当年的机厅时光了呢？

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

插画：木仙&陈志远



★一转眼一年时光又飞逝而过，做2010年春节合刊时的场景还历历在目，眼下众编们又奋战在2011年春节合刊的截稿地狱中了。回顾2011年，我们迎来了3DS和PSV两款新掌机的发售，也见证了游戏产业的一次次变革，无论是编辑还是读者们的生活也都发生了不小的改变，但惟一不会改变的，就是我们这颗热爱着游戏的心！2012年，让我们共同努力！

★大家在收到本期杂志时，应该已是临近春节了吧！UCG全体编辑先给大家拜个早年，祝愿大家在新的一年中龙马精神、心想事成。想必大家已经制定好了放假期间的游戏补完计划了吧？不过在玩游戏的过程中也要注意劳逸结合哦，还有记得多抽出一点时间来陪陪家人和朋友吧。

2011年度编辑部大盘点

2011年度 编辑部流行电影

●美少女特工队

“杀个胖子”（SUCKER PUNCH）虽然出自《斯巴达300》导演之手，但明显还是片中的几个萌妹更吸引编辑们的眼球。影片给人留下印象最深的其实是里面的歌曲，配合影片画面很有MV的感觉。至于来回穿越的剧情，让人感觉多少有些牵强，好在结尾足够文艺。另外不得吐槽一下国内译名《美少女特工队》，还不如叫之前的《专扁衰仔》……

●变形金刚3

编辑部组团看去《变形金刚3》前，相信所有人都对剧情都没报什么希望。其实对于本身以特效为主的电影来说，没必要这么较真，在《变形金刚》中找剧情，就好像你非要从《肖申的克救赎》中找特效一样，根本没意义。片子看着热闹，过过眼瘾，何乐而不为？不过汽车人这次玩过头了，突然现身的桥段虽然很帅，但此时人也死得差不多了。

●加勒比海盗4

《加勒比海盗》终于进入了新的篇章，杰克船长依旧是又二又萌，邋里邋遢的外表下隐藏着一颗温柔浪漫的心，偏偏这种男人还特别有女人缘，看得人各种羡慕嫉妒恨。细细一数，约翰尼·德普居然已经是47岁的大叔了，但在荧幕上的他看起来丝毫不逊于20多岁的年轻小伙子，简直就是活在当下的妖孽啊……

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

2011年度 编辑部八大流行语

①这……

简简单单一个字，却可以表达多种多样的情绪。是疑惑？是意外？是震惊？是无奈？都可以是！而且根据发音的长短声调不同，所表现的情绪和戏剧感染力也不同。因其万能性，很快成为编辑部的流行用语，但每个人的使用方式和频率各不相同。

例句：“九老湿，我看见华尔兹把他的胡迪和你的俺妹放在了一起，不知想干嘛。”“这……”

②你懂的

从2010年便开始使用的流行语，表现的是欲言又止、欲说还休的傲娇属性，不过往往要阐释的都是显而易见的事实，因此这三个字基本没有实际意义，可用来当语气助词。

例句：“同学们，从现在到这期杂志截稿还有不到60个小时！所以……你们懂的。”

③可以的

“这……”一般用于表示否定，而“可以的”则多用于肯定，比如说赞赏、夸耀或看好某个人某件事，但也能赋予浓浓的讽刺味道。

例句：“经过二次整形，《鬼泣DMC》里的但丁已经长得不那么像制作人了。”“哦？‘忍者理论’可以的啊！”

④再见！

本年度编辑部风云人物洛克的口头禅，其后被群众广泛引用。此“再见”并非指字面的意思，而是表示不愿再继续该话题，或是对他人的调戏进行的微弱反抗。

例句：“洛克，采访你一下，你买《闪乱神乐》的目的真的是为了工作吗？”“呃，再见！”

⑤扶眼镜

九兵卫的招牌动作，后被改成了流行语。表达的意思比较微妙，可以算是旁观者因自己的等级、水准较高，对所观察到的人或事表现出的一种轻蔑、看不起、不屑一顾，但态度又相对温和，给他人留有余地。

例句：“粘土小人挺有意思的，我下次去香港一定要再买一个。”“算了吧，你没看到九老湿在扶眼镜吗？”

⑥太赖了！

最早出自编辑部的“BB党”。人物性能、招式判定、手柄摇杆的质量、自己的状态造成的不利都可以归结为对手太赖。后来“太赖了”扩展到了更广的范围，比如吃饭多吃了一只虾，攻略多排了一页，以及各种觉得别人占了便宜的事情都可以用“太赖了”来形容。

例句：“新版本的连续技你都会用啊？背着我们不知偷偷练了多久，太赖了吧！”

⑦躺着膝盖中箭

本来是用“躺着中枪”来表示自己或他人的无辜，不过因为“膝盖中了一箭”的大流行，本词条与时俱进地进化成了“躺着膝盖中箭”。如果要把程度加重，还可以用“趴着膝盖中箭”以示箭法如神。

例句：“桌上有一本哔～～的画集，是谁买的啊？”“一定是洛克！”“怎么又是我？躺着膝盖中箭啊！”

⑧令人发指

几乎年年入选的编辑部流行语，UCG的老读者应该很熟悉了。今年又有不少新编辑加盟，老编辑们只得言传身教，让新丁们接过“令人发指”的接力棒。“令人发指”的用法与“这……”比较接近，不过因为后者的大流行，前者的使用率有了明显下降，因此排在了流行用语的第八位。

例句：“我数数，目前游戏机加掌机王一共有14台PSV。”“令人发指啊！”

编辑部流行语小剧场

华尔兹，你回家的票买到没有，几折的？

买到了，三折，最后一张，你懂的。

太赖了啊！怎么不早点告诉我啊！为毛我的是八折啊！白白损失了半台PSV啊！

半台PSV对你来说算什么？你个土豪。

我哪里土豪了？你看八老师都扶眼镜了。

这……我突然有种躺着中箭的赶脚。

洛克人你可以的！你是回家，又不是搬家，看看你桌上那一堆，你说你最近48小时内又败了多少东西？

是啊是啊！简直令人发指！九老师都没有你这么夸张！

这……其实我以前的确是个土豪，直到我膝盖中了一箭……

洛克你鬼叫个啥？不就是三折票吗？我帮你搞一张。我不贪心，桌上那堆东西让我随便挑三样就行。

这……再见！

2011年度 编辑部十大流行游戏

游戏名称	流行原因
苍翼默示录 连续变幻Ⅱ	角色充满个性，每个角色完全不同的战斗风格也独具魅力，华丽的连段和演出画面，以及高完成度的系统让本作顺理成章地成为了编辑部的年度流行游戏。
怪物猎人3 tri G	天天刷，夜夜刷，到头来还是得开荒。
未知海域3 德雷克的诡计	11月1日，编辑部，铁盒，六张，你懂的……
黑暗之魂	看着玩游戏的人脸上各种扭曲的表情，一天工作下来积蓄的疲劳顿时不翼而飞！
黑道圣徒3	自创巨乳御姐的快感无可比拟啊！
大家的节奏天国	简单、轻松、愉快、欢乐的游戏风格让每位小编都跃跃欲试，而其他小编在失误时的“惨象”又让喜欢幸灾乐祸的小编们欲罢不能。
蝙蝠侠 阿克汉姆城	美漫迷、电影迷、游戏迷都爱他。
COD 现代战争3	每到年末的时候，拿起手柄打COD总是一种戒不掉的习惯……
上古卷轴V 天际	其实我一点都不想玩这个游戏，直到我膝盖中了一箭……
最终幻想 零式	大家都想见识一下SE是如何把ARPG做成ACT的……

2011年度 编辑部流行动漫

●Fate/Zero

编辑部内的动画宅虽然很多，不过大家的口味都相差比较大，像九兵卫偏好萌系，洛克喜欢热血系和卖肉系，八重樱是治愈动画流派，但要说到2011年所有人都看过的动画，自然非《Fate/Zero》莫属。堪比剧场版的作画品质已无需更多赞美之词，气势恢宏的剧情更是紧紧抓住了观众们的心，令人欲罢不能。

●里约大冒险

虽然《Fate/Zero》得到了各位日本动画宅的首肯，但毕竟是符合日式审美的产物，要说无论日式宅还是美式宅都能看得津津有味的动画，就只有《里约大冒险》这部动画电影了。这部动画靠着单纯有爱的剧情，精彩有趣的歌舞，惊险的追逐场面和众多搞笑元素，彻底征服了众编们的笑点，众望所归地成为了编辑部的年度流行动画。



2011年度 编辑部流行电视剧

●冰与火之歌 权力的游戏

根据著名小说改编的美剧《权力的游戏》虽然披着奇幻的外衣，实则剧情却是以各个势力之间的明争暗斗勾心斗角为主，每一名角色都塑造得极为饱满，并且领便当的速度之快也是出人意料，上一集还是主要角色下一集就挂也是常有的事。从宏观角度来讲述一个故事的作品并不多见，一部美剧能有如此之高的素质更是凤毛麟角。因此本剧受到了编辑中的美剧控的一致好评。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

2011年度 编辑部风云人物



●编辑部年度风云人物二连霸

UCG 史上第一位连任“风云人物”的编辑终于出现了，他就是神一样的洛克！下面就请洛克同学发表一下获奖感言吧！

我只想做个好人……

连续两年荣获“编辑部风云人物”此等桂冠在 UCG 史上也是史无前例，洛克老师的战斗力突破天际。欢迎洛克老师在新的一年里继续刷新新的下限！

恭喜洛克蝉联啊，不过好歹洛克在我手指划破皮的时候，羞涩地将止血贴递过来然后羞涩地低下头就差腮红了，我就不黑他了。其实我在吐槽坏心眼的洛克其实也有很“少女”的一面。

2011 年的某一天，洛克心血来潮地搬到了我旁边的办公桌，于是从那之后我就不敢控诉他了，为了求平安，大家懂的……

不是我们故意黑洛克老师，而是他天生就具有喜感帝的资质。如此下去，怕是三连冠也不成问题！

洛克老师开辟了一种全新的萌属性——黑萌。

洛克2011年度“光辉”事迹节选

●拖鞋党

每天洛克从睡梦中醒来，第一件事就是想：“我今天是穿拖鞋呢，是穿拖鞋呢，还是拖鞋呢？”然后从一堆拖鞋里找出一双，穿上直接去编辑部。春天拖鞋，夏天拖鞋，秋天拖鞋，冬天袜子加拖鞋。因为习惯了，回学校那一个多月也是拖鞋进拖鞋出，把学妹们吓得花容失色，白白错失了不知多少浪漫邂逅。就像张国荣在《东邪西毒》里说的那样：“那边有个穿拖鞋的，你随便给他个微笑他已经很高兴了。可是一个成天穿着拖鞋的学长，你对他有信心吗？在情感方面，至少应该相信一个穿得起皮鞋的人吧。”

●丧尽天良

某期杂志截稿当晚，众编辑们高呼要去吃“汉堡王”犒劳自己，八重樱因为要去银行还信用卡的欠账于是便委托大家给自己带一个招牌皇堡回来。没想到等到八重樱还完信用卡回到编辑部，赫然收到一条短信，上写：“因为洛克老师反对，所以我们改吃四川菜了！”八重樱顿时勃然大怒，遂上微博发文谴责，并 @ 了洛克。洛克见状居然还假装无辜地回复道：“我这么无辜这么善良的人也被 @ 进来，丧尽天良啊！”八重樱怒回：“你的存在本身就够丧尽天良的了！”

●开封菜和保加敬

有一天纱迦对洛克说：“要不咱们今天去吃开封菜吧？”洛克一想，河南菜好久没吃了，于是欣然前往。结果走着走着，走到一家店门口，只见门上写着巨大的三个英文字母：KFC。纱迦信誓旦旦地说：“怎么样，是开（K）封（F）菜（C）没错吧！”

过了几天，洛克突然神秘兮兮地对纱迦说：“我知道这附近有家新店，名叫‘保加敬’，非常好吃！”纱迦心想他肯定是报复来着，于是打定主意不上当，但在洛克赌咒发誓地保证下决定去看个究竟。于是纱迦便在洛克的带领下步行了 15 分钟，结果来到一家店门口，只见门上写着三个巨大的汉字：“汉堡王”！纱迦大怒说：“你不是发誓说没忽悠我吗？”洛克不慌不忙掏出手机打开网页，只见上面赫然写着：汉堡王，在香港又被译为保加敬。

●深藏不露

稀饭和洛克一起制作《怪物猎人 3 tri G》的攻略，两人私自下经常交流心得。但稀饭很快发现，每次当他兴冲冲地告诉洛克一个新发现时，洛克总是会告诉他：“我早就知道了！”搞得稀饭颇为郁闷。终于有一天，当洛克再次说出这句话的时候，稀饭终于发飙了：“你早知道的话，怎么不早点告诉我！”洛克却不紧不慢地回了句：“你又没说你不知道，我哪儿知道你不知道！”

●这是什么?

“这是什么？”当任何小编听到洛克说这句话并反应过来之前，他已经拿着你的薯条 / 麦辣鸡翅 / 麦乐鸡 / 葡挞和其他任何他想要却不属于他的东西翩翩而去。

●“你为什么拿我的××?”

当任何小编把属于自己的东西借给洛克后，想要从他手上拿回来时，洛克就会很“疑惑”地问道。

●你还没习惯,我们就已经习惯了

长期经历洛克的恶少行径骚扰，众编早已渐渐地形成了心理抵抗力，就算洛克想出了什么新招，被整的小编还是会面不改色，只会淡淡地丢下一句“你还没习惯，我们就已经习惯了。”

2011年度 UCG语录 编辑篇

“你不觉得只是拍景色会比较单调吗？但只要放上一个小人儿，画面立马就会生动起来。”

——这是九兵卫对自己不分时间场合拿出小人各种拍的辩解。

“唉，应该问一下联系方式的。”

——从 SCEH 走出来，还对刚刚的模特儿念念不忘的华尔兹喃喃道。

“这游戏成就好拿吗？”

——看到同事在玩一款新游戏时，纱迦的第一个问题。

“这游戏奖杯好拿吗？”

——相同场合胜负师的问题。

“《海贼王》是什么？《火影忍者》又是什么？”

——手执《大秦帝国》小说的全馆长为了证明自己不宅而令人发指地恶意卖萌中。

“我从小就喜欢化学课。”

——唱 K 时用几杯混合饮料放倒了几位小编的美编心の永恒骄傲地说道。

“啊是是是是是是是是……”

——华尔兹每次遇到错误定论不想多做解释时便会这么敷衍。

“纱迦你真是太坏了！”

——每当有女性向游戏发售时，纱迦总会第一个冲到八重樱面前推荐给她，但偏偏八重樱对女性恋爱游戏完全不感冒，久而久之便习惯以这句话来搪塞他。

“好吧……”

——被萌物宅物一击命中，不得不为钱包君继续减肥的九兵卫每次都会这样无奈地自言自语。

“砍我吧！快砍我吧！”

——为确保每期杂志内容充足，责编在安排工作时总会布置一些栏目。临近截稿时，难免会有一些栏目因为页数超标要被砍掉，编辑们都会趁此机会请求砍掉自己还没开始动笔的栏目，于是便有了“砍我（的栏目）吧！快砍我（的栏目）吧！”的说法。

“八老师快买！”

——自从八重樱买了 3DS 不到一个月 3DS 就大降 1 万日元之后，她就被众编喻为“降价之神”，此后大家无论想买什么都要拖她下水。

“瞧你练的！”

——每次对战《苍翼默示录 连续变幻》时，只要有人使出之前没见过的新招，围观群众就发出“瞧你练的！”的指责，而被指责方一定是百般狡辩说自己没有练，妄图以自己是无师自通的天才来标榜。但这一伎俩到了 PSV 版推出后就不管用了，因为只要随便打开一台 PSV 上的 near，看看附近的人在玩什么，大家就都懂了。

“吃洗洁精去！”

——公司附近一家快餐店又近又便宜，成为小编吃午饭的首选。某日众编正在探讨食品安全问题胜负师表示在该店吃饭时感觉饭菜有一股洗洁精味，从此该店便被冠以“洗洁精”的雅号。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

2011年度 UCG语录 读者篇

来，和我结下契约吧！代价只要一台 3DS 就行了！

——Email 边里唯世

看了第 272 期的 UCG，发现 KT 这间公司充满幻想的头脑，只要不偿命，肯定雷翻你。身娇肉贵的貂蝉竟然拿铁棒，高大威猛的吕布竟然拿铁扇，无语 ing。

——Email 王子陛下

上期杂志第 91 页把我雷得不轻。这一页右边有 Square Enix 的工作人员介绍，从上往下看，第二张照片，那个戴眼镜的长发胡子大叔，下面赫然写着下村阳子 4 个字，我勒个去！我一直以为下村阳子是个女的，没想到竟然是男的，而且是如此粗放的大叔，我的人生观简直要崩溃了！然后我仔细一看，才发现原来下面还有一张照片，搞了半天这个大叔是上面的野岛一成。我受不了了！我心目中的野岛一成应该是瘦弱的白面书生才对啊！这让我情何以堪！

——深圳 陈其民

致新小编狼来了，我看你还是换个名字好了，那个名字太土，我看就叫七匹狼好了，你看看八重樱、九兵卫、还有十六夜。这就是大势所趋，今后的小编们都应以六 XX，五 XX……依次排开来，多工整。

——Email 黄勇

九哥和我一样是究极妹控 + 萝莉控！人生最惨的事莫过于看见“俺妹”的手办买不起！

——广州市 彭帆

---

273 期杂志最大的不足是小编收藏品曝光率不足，强烈要求下期大家继续挖九兵卫的坟——哦，不对！是抄他的家，把九兵卫的宅物统统拿出来供读者欣赏。

——乌海市 费思超

《口袋妖怪》是款好游戏啊！给予看重的对象痛苦，将其折磨到将死却又未死的程度，然后用道具剥夺其自由据为己有，之后作为无论怎样的命令都会乖乖听从、毫无反抗的温顺玩物呆在身边。如此有爱的游戏销量破 10 亿也是有可能的啊！！

——Email 张晨



上次看见洛克对女性的要求是女性即可，那凤姐行吗?

——Email lost king

惟一的要求！暑期特刊海报肉一点吧！一定要有泳装有水！这也是杂志的一大卖点！

——Email 王

宅→感情丰富→与谁能共→苦闷→ Love Plus →温柔善良→田螺姑娘般的神话→朝夕共处难解难分→幸福与痛苦的纠结→ Love 真实感受→依然宅、不变态、心里阳光般的温暖。

——南京市 盛进

痛的不是没有游戏机，是有游戏机不能用。

——Email 水镜

希望小编不要总是黑洛克啊！我个人还是很推崇洛克。虽然人确实有点……

——Email419753057

当我看见《怪物猎人 3G》在 3DS 上的时候我心都碎了。当我看见 3DS 要出双摇杆时，我的蛋都裂了，我再也不相信爱情了……

——Email Ghost

开学小测验简直太难了啦！是要把人逼休学吗?

——汕头市 林少忠

我终于把《爱丽丝 疯狂回归》打通了，太不容易了，足足死了 500 多次。不得不说跳跃部分太变态了，幸亏爱丽丝本人会 4 段跳，奎爷只会 2 段跳，所以估计奎爷来仙境里也活不长，只能待在奥林匹斯……

——Email 徐龙

我建议把杂志的价格变为十元最合适。因为十元购买起来比较方便不用准备零钱，也不用找钱。

——Email xliyapeng

岁月真是一把无情的杀猪刀啊，但有时候又太残酷了，看奈落只是一年的时间就从山寨小岛秀夫变成假发的伊莉莎白了，善哉，善哉。

——Email D-saber

我认为九老师的编编形象应该改成腰上挂一个大葱，背上是俺妹的手办……

——Email 曾洋同学

从最近漫画中可以看出金馆长越来越猥锁了，神说这是 RP 问题，阿门。

——Email 空中死神

因为没有 PS2 所以没办法玩的《鬼泣》1 到 3，现在总算出合集了，真是对玩家的福音啊！感谢 Capcom，感谢世界，万岁！

——Email 唱起微弱的曲调

九老师大学学的是电子科学技术，我一直以为九老师学的是“宅学”呢……

——Email railgun

宅的久时天然呆，呆到深处自然萌。（献给编辑部第二萌帝：铃）。世界上最遥远的距离不是生与死，而是我们在生活在三次元的世界，却爱着二次元的少女（不要看了，就是说九老师的）。最后对深陷猥锁门金馆长说：形象很重要，不行换个号。

——Email 我们的八老师不可能不那么可爱

谁吓谁

剧本：稀饭



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

2011年度 编辑生活变化

因为工作需要，2011年的工作重心有所转移，经历了不少新的挑战，也要承受新的压力，但整体来说是非常充实的一年。时隔多年再次前往东京进行TGS现场报道，从备战到成品出炉前前后后差不多一个月的时间，是我2011年最艰苦也是最难忘的一个月，而几次香港之行也收获良多。虽然从业快十年了，但依然有成长的空间，这一点让我感到兴奋。

来编辑部的一年，熬夜时间长了，睡眠时间少了，由于工作繁忙加上经常跟着其他小编去光顾又贵又吃不饱的垃圾食物三巨头，晚上加班后又经不起别人的诱惑吃夜宵，而放假的时间都用来补充睡眠，期间家里还领养了一只近1岁的金毛狗狗，稍有空闲基本都用来陪家人和狗狗，所以很难抽空去锻炼身体，体重因此飙升了5公斤，腰上多了个救生圈，脸上"沧桑"了不少，身体素质也有所下降，虽然很少生病，但一生病就要经过一段很长的康复期。不过这种繁忙的生活方式已经逐渐适应，下一年应该会挤出上健身房的时间。

上半年的时候我的身分仍然是阳光学员，当时干着两三份兼职，都是能够坐在电脑前操作的行当，所以基本上每一天可以说是过得轻松自在。原本以为来到编辑部后就不能这么懒散了，但下半年的生活给我最大感触的不是编辑部里头的工作强度，而是友好轻松的气氛和宽松的工作环境。要做的事情比起以前的确多了，但在适应这边工作和生活的节奏后倒也不觉得辛苦，反而有种找到自己本命工作般的归宿感，这恐怕也是2011年里我最难忘的时光。

来编辑部第一年，不可免俗的批评一下周围的恶心快餐，每家都是第一次吃还行，去个两三次就觉得恶心。最爱吃的"保加敬"又偏偏开在一个说近不近，说远不远的尴尬位置。早餐就更别说了，除了经常去面包店外就只能啃啃饼干，最近发现一个编辑们常去的煎饼果子流动摊位，不过华尔兹起了好几个大早都没找到，后来一问才知道卖煎饼的大娘每次都躲在一个报刊亭掩体后面，其隐蔽程度真是SNAKE都自叹不如……其次就是感叹附近的运动场所太少，具体见本期寄语。

①说起最大的变化，那就是楼下的"牛家烧烤"倒闭后晚上想吃夜宵变得极为困难，加班到晚上11点以后，很少有人会愿意跋山涉水走上15分钟去吃木屋烧烤。而比较近的路边摊又存在夏天有蚊虫叮咬，冬天得吹冷风的问题，久而久之洛克也戒掉了吃夜宵的习惯。

②一个月两本杂志，经常加班是必然的事，长久下来因为睡眠不足引起的毛病就出来了，例如脖子酸痛和黑眼圈等问题，被逼无奈的洛克只得在每期截稿后去找按摩师敲打一番。这次春假回家不仅要把作息时间调回正常，还要抓紧锻炼身体了。

2011年生活上最大的变化当然是结婚。LP虽然不怎么玩游戏，但因为她有个喜欢玩游戏的弟弟，因此对游戏倒是颇为了解。只不过因为她弟弟是个SEGA饭，所以她对游戏的认识也仅限于MD、SS、DC了。她喜欢的游戏是《索尼克》和《樱大战》，记得第一次家庭聚会时看到一群人高唱《如花似你》的情景，还真是把我吓了一跳。2011年正好出了个还不错的《索尼克》，不过相比之下《樱大战》那个女性向的奏组就……自从有了Kinect，她健身卡都没有续办，每天就拿《舞蹈中心2》和《跳舞吧》三作放松。为了更好地玩Kinect，还特意把居家环境又重新布置了一下。不过以目前的室内空间而言，要想两人同乐Kinect还是很有难度的，经常发生脚踩脚、手打手的惨剧……

有得到，也有失去，学会了执着，也学会了放弃。在编辑部迎来了第2个年头，依旧会因为加班截稿而眼圈乌黑、依旧一放假就睡得天昏地暗、依旧会因为自己的幼稚而给同事们制造各种麻烦，但同时，我也越发察觉到我是多么喜欢编辑这份工作。2011年最大的遗憾是陪伴亲人的时间太少了，工作的忙碌往往令我忽略了生活的品质。新的一年争取多出去走走，陪陪家人，拍拍好照片，脱离干物女，做个小清新，笑。

要说2011年最大的变化，应该是每晚睡觉的时间提前了一个小时，从过去的每晚1点睡，提前到每晚12点睡。主要是因为年纪大了，已经没办法适应夜猫子的生活了。到了年底的时候，发现每晚11点就已经很困了，2012年开始准备每晚11点准时睡觉。据说晚上10点之后就是身体开始排毒的时间，今后要早睡早起，把满身的毒素排掉！

要说这过去的一年，感觉也没做什么，只记得带着"俺妹"到处瞎跑拍照了（大误）。到了很多地方，见了很多人，对很多事情的认识又多了一点，这样的变化其实每天都会有，只是有些比较深刻而已罢了。不去重复自己的轨迹，而是不断向着新的目标迈进，希望来年也能继续以这样的心情踏上新的旅途。





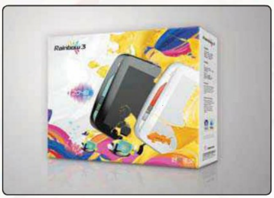
结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，"游风艺苑"月度最佳评选第10轮，也就是12月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖： Rainbow 3数位板（价值799元，全新上市）
获奖者： 冬小（上海） **作品：** 7号《圣诞节少女》

而获得参与奖的8名作者及作品分别如下：

APPLESEED（肇庆）	作品：1号《剑侠情缘3》	韦煜（深圳）	作品：6号《素描豪鬼》
魔星拉姆（南宁）	作品：2号《奥丁领域》	陈志远（珠海）	作品：9号《刺客信条》
冬小（上海）	作品：3号《双星物语》	BWmk2（临海）	作品：11号《蕾姆》
甘港璐（梧州）	作品：4号《聚会》	鲍昕（郑州）	作品：12号《风间火月》

他们将得到价值30元左右的精美ACG周边书籍。以上就是我们11月份评选活动的获奖情况。



正如上期我们提到的那样，由于本次春节合刊出现了1B2A跨月的情况，因此1月和2月的评选将合并起来进行，参与评选的作品增大到24幅，而获奖作品数和奖品数量也都将翻倍。读者网络投票环节也将于春节后UCG 2月B上市时展开，敬请大家期待！

2011年度 编辑部流行活动

●打"BB"

在"街机党"狼来了到编辑部报道后，一直苦练《苍翼默示录》而苦于无人对战的九兵卫、胜负师两人一下兴奋起来，终日在小黑屋里没日没夜的对战。在热火朝天的对战气氛中，围观的众编也渐渐对这款格斗游戏产生兴趣，纷纷购入游戏操练。这时狼来了趁机提出举办一场编辑部大赛，自然受到大伙的赞成，就连平时不怎么碰格斗游戏的几名小编也参与比赛。于是乎，从3月开始，每天小黑屋中都会传出《苍翼默示录》那熟悉的音乐……

●K歌

随着今年编辑部有大量新成员加入，欢迎仪式的次数也比往年增加了不少。不过一众宅男平时除了蹲家里玩游戏之外根本就想不出有什么户外活动可去，因此自年初举办了一次KTV聚餐后，新来小编的欢迎仪式都在连锁反应的带动下选择了去唱KTV，久而久之，KTV便成为了今年编辑部的流行活动。其中自然发生了不少趣事，比如之前杂志提到过的"七八九"，而且自那以后，喜欢《怪物猎人》的某人总是用亲手调合出来的"秘药"邀请那些一脸惘然的新人玩"七八九"。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



1名

北通 MVP 球王 2 无线六轴震动手柄

一等奖 2名



北通MVP特洛伊无线震动版手柄

二等奖 3名



北通原生铜HDMI高清线

三等奖 10名



北通原生铜USB高速数据线

12A 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

深圳 何良达

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

银川 王 彪　开封 陈万发

二等奖 北通原生铜 HDMI 高清线

重庆 苏天刚　太原 陶达浩
成都 周伟严

三等奖 北通原生铜USB高速数据线

北京 乐 天　南京 周风望
武汉 马千里　南昌 王冠脾
广州 秦 涛　石家庄 蔡明友
上海 冯生钧　保定 邢 诤
上海 罗猛进　大连 谭磊磊

本期问题

1. 你对本期合刊的整体感觉如何，比如有哪些内容觉得不错，请说出你的意见。
2. 对于新一年的 UCG，你有什么改进意见呢？欢迎畅所欲言！

（因春节关系，本期互动信箱抽奖活动截止日期为 2011 年 1 月 28 日，平信以邮戳为准。）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）



邮政编码：730020
电　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

《游戏 · 人》44 辑，定价 16 元。《游戏光环 DVD》14、15 辑，定价 12 元；第 31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、;《游小说》第 7、10、13、19 ~ 23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《Xbox 360 专辑》第 13 辑、第 14 辑、第 15 辑、第 16 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 15 辑、第 17 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元、第 3 辑、第 4 辑，定价 19.8 元。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net



《掌机王 SP》第 14、15、22 辑，以上每辑定价为 12 元。《掌机王 SP》第 34、41、43、46、55 辑、第 62、63、65 ~ 69、71、74、75、77 ~ 79、83、84、88 ~ 92 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96、97、104 ~ 107、109 ~ 111、113 ~ 115、130、131、133、135、148、154 ~ 158 辑，定价 9.8 元， 160、162 ~ 165、170 ~ 173 辑，定价 12 元。《掌机王 SP》第 103、151，定价 14.8 元。《掌机王 SP》第 164、167 辑，定价 16 元。《掌机王 SP》第 174 辑，定价 19.8 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 3、11、15 ~ 20、28、29、38、40 ~ 49 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》，定价 28 元，《PSP 专辑 Vol.12》，《PSP 专辑 Vol.14》、《PSP 专辑 Vol.15》，定价 32 元，《NDS 宝典》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.4》、《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、《怪物猎人狩猎志 Vol.8》、定价 12.00 元，《怪物猎人狩猎志 Vol.11》，《怪物猎人狩猎志 Vol.12》，定价 18.00 元。《卡牌 · 桌游》第 9 ~ 12、14 辑，定价 15 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社



邮政编码：730000
电　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

总第 203 ~ 206 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 271 ~ 276 期、总第 278 期、总第 279 期、总第 281 期、总第 282 期、总第 284 期、总第 285 期、总第 287 ~ 289 期，定价 12 元 / 期。总第 220 期、总第 223 ~ 226 期、总第 232 期、总第 233 期、总第 235 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 ~ 253 期、总第 257 期、总第 260 期、总第 262 期、总第 265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元 / 期。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267 · 268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277 期、总第 280 期，定价 18 元 / 期。总第 290/291 期，定价 24 元 / 期。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com



《AKB1/48 星恋关岛 写真攻略本》，定价 32 元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元；《龙天动地 怪物猎人官方画集》，定价 38 元；《美少女模型年鉴 2011》，定价 32 元；《真 · 三国无双 6 官方设定集》，定价 42 元；《传说系列编年史》，定价 42 元《潜龙谍影 和平行者设定集》，定价 42 元；《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 1、2 辑，定价 9.8 元 / 辑《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3 ~ 5，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、24、26、27、28 期，定价 19.8 元 / 期；第 29、30、31、34、35 价：22 元 / 期；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元 / 期，第 61 ~ 63 期，定价 18 元 / 期；第 64 期，定价 28 元。

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

EDITOR'BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



这便是游戏业的未来！

摄影：胜负师



［铂］香港游戏展之后是《PS3专辑》,《PS3专辑》之后是厚厚的春节合刊，每次以为自己的工作搞得快差不多时，又有新的任务安排下来，有种往蓝子里灌水的错觉。好在离截稿已不到十个小时，喝两杯咖啡就顶过去了，之后便是盼望已久的假期。这里先预祝UCG的读者朋友们新春快乐！

［金］刷《未知海域 黄金深渊》最后几个奖杯时出现(C2-12828-1)的报错信息，不知什么意思。后来发现用霰弹枪杀70人的奖杯跳不出来了，要补救只能开新档重打。向玩友诉苦时有人说还好不是跳白金时报错，那才是无药可医！虽说是极低概率事件，但想想还是一阵后怕。各位一定要养成存档勤备份的好习惯啊！

［银］船票……哦错了，是回家的机票已经准备好了，打算放假回去教儿子打游戏。他四个月的时候就能把PS3手柄拿得似模似样，现在都快三岁了，玩个PSV啥的应该无压力。不过不能当着孩子他妈的面，以免PSV被没收。

［铜］每期一歌：这回推荐个中文的吧，南拳妈妈的《下雨天》，其实是这个组合里的混血小妹梁心颐的独唱作品，声音甜而不腻，情绪忧而不伤，曲调优美，琅琅上口。《下雨天》不算是什么新歌，但却是我2011年听得最多的中文歌之一，目前手机和PSV里都存了，2012接着听。

本期个人签名

2月23日，阿修罗大战火影忍者，CC2你这是要闹哪样？



★全年最轻松惬意的春节假期终于、终于来了，从截稿后的明天开始，准备过一个健健康康的春节，每晚10点多准时睡觉，早上7点多起床，争取进行一定程度的晨练。没事不做任何人挤人的事，不在人多的地方出没，坚决不给春运添堵。大多数时间宅在家中，好好浇花浇树，多吃蔬菜水果，早早吃上自己种的韭菜……

★为最近PSV的销量感到悲哀，日本市场不仅无法接受高清主机，连这么个准高清的机子都承受不了，如果PSV最终在日本失败，我只能遥祝岛国人民永远在标清的世界里更坚决彻底地享受低成本游戏。

★以上只是情绪化感言。其实我想说的是，短期的销量不能说明问题，PSP与3DS都经历了大起大落，都曾被以为将从此一蹶不振，结果都因为某些大作而崛起。当前业界，主机对少数几个大作的依赖度越来越高，SCEJ最大的问题是缺少自己的掌机大作，建议SCEJ收购一些游戏开发实力较强的发行商（比如Capcom），不过贫穷的索尼估计没这个财力。说白了，一切问题归根到底都是钱的问题。

本期个人签名

享受清晨的清新。



★圣诞节前后，同事们都去香港排队买PSV，惟有我是回了一趟老家。和我一起回去的，有老婆娘家的庞大亲友团，带着他们把家乡的各种小吃吃了个遍。而其中最受好评的，果然还是我吃了近十年的顶好牛肉粉。工作之后，一般而言只有过年才能回到家乡，而这个时候也正好是这家店关门过年的时间，导致我有好几年都没能吃到。写到这里，禁不住又是口水长流。

★随着新年的到来，以前说过的成就大赛也正式开始。由于合刊工作繁忙，尽管之前有所准备，但在合刊截稿前也就拿了700多点成就。写下这段小编寄语时，真的是很期待接下来的寒假。说到这个比赛，不得不提的是目前排名第一的组，该组在比赛开始后的24小时内打了2万多点成就，效率之高令人咋舌。要想达到这个成绩，肯定要有周密的准备。好在比赛是为期一年的，你可以一天两天打神作，但总不能天天有神作打，Relax！

★这次寒假的计划好多。运动方面，落下很久的网球想再试试，时间和地点已经定好了。适合放松的保龄球也挺不错，家附近就有间很便宜的馆子，和朋友都约好了。购物方面，PSV暂时不考虑，但HMZ-T1的港版快发售了，这个肯定要捧场。美版的X360如今正在太平洋上空，截稿之后应该就到了，还有N张成就神作要采购。玩的方面，因为这次是回娘家过年，正好把附近的好山好水玩个遍。计划永远是美好的，至于能完成多少就……

本期个人签名

2012年，让我们一起发力、给力！



【游】以下只是个人感觉：比起丢帧和一些小小的BUG,《MH3G》最让我觉得难以忍受的还是水战，刚刚接触的新鲜感过去后，我心中对于这个模式为什么要诞生的疑问也变得越来越大，虽然这模式的确丰富了与怪物战斗时的体验，但似乎老卡没法在真实性和游戏性之间找到个比较好的平衡点，虽然水战的手感习惯了以后也不会太糟糕，但和地面战一比就让人觉得实在节奏太慢也太麻烦，要是这模式真能延续下去，最好还是再改进一下吧……

【剧】几部正在追的剧都冬休了，目前也就《Person of Interest》还在播，剧情表现不过不失，刚刚看的S1E10还不错，但之前的S1E9简直是狗血乱撒，搞得我对Carter警探的审讯技巧完全绝望。这片子果然还是走冷冽的悬疑路线比较好，感情之类的一旦太用力，风格就崩掉了。不知各位读者们打算在春节的时候补哪些2011年的优秀美剧？

【书】尽管之前就在《科幻世界》的增刊上看过，最近还是把理查德·摩根的《副本》单行本给买回来了，对，就是那部很黄很暴力的欧美地摊小说。其实这书个人看来挺适合改编成游戏的，不过恐怕没法做成《杀出重围 人类革命》这种战斗类的，倒是变成带解谜要素的AVG应该会相当不错，但要想找一个能够画出符合我想象中模样的各个女性角色的画师恐怕是不可能了。

【画】最近在看新连载的漫画《Big Order》，因为没有看过《未来日记》，所以对漫画家エスのサカエ的编剧手法也没什么概念，目前看到第四话的惟一感慨是：这剧情里头也太多超展开了吧！不过话说回来剧情发展还是挺精彩的。于此同时还补了点儿DC COMIC的“The New 52”系列漫画，最喜欢的还是《蝙蝠侠》的故事，《猫女》的也不错，问题是为啥到现在还是只有第一集的汉化啊魂淡！看来又只能跑去看原版漫画啃生肉了……

本期个人签名

“洛克人，你这个蓝色的混蛋！”是我2011年听过最强大的骂人方式……

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

※元旦和新来的实习编辑恶魔猪去打球，不料常去的对外开放的小学今日不得入内，我们颤抖了。前行至附近的高中被保安塞了个闭门羹，我们再次颤抖了。来到室外收费场所，看到一小时250元的价格我们彻底颤抖了……

※写小编寄语前刚看完《DEXTER》第4季，被震撼到不行。现在心里想想都怪难受的，知道编剧这么安排有他的道理，不过还是一时间接受不了，一切都显得太突然，尽管之前已有预示。对于美剧的编剧，用《食神》中的台词来形容就是："我真是猜不透你啊！"。

※NBA新赛季给华尔兹印象较深的几个画面——杜兰特的绝杀；快船新的快攻组合；KOBE的浪投；卢比奥的传球；小斯的跳投以及T-MAC的"当年勇"。另外，今年热火十分强势，不出意料的话这赛季可以夺冠，如果预测错了读者到时候尽管来声讨我吧。

※过年要入OriginalFake x fragmentdesign GIRL CIRCLE PINK，尽管这次设计出彩的地方确实不多。



本期个人签名

狡猾的本质是伪装——Dexter Morgan



【OtaQ】经过差不多4个月的准备与筹划，《OtaQ》第1期总算正式上市。这本新刊尝试了很多不同的内容与风格，希望感兴趣的读者在拿到杂志之后提出你们的宝贵意见，这会是我们的动力！

【Live】去年的这个时候整体沉浸在ASL上海站的无限期待之中，而今年年初刚刚确定下的第一场国内的Live，是电音歌姬KOTOKO，目前上海站以及香港站都在策划之中。KOTOKO是个人很早就喜欢的一位动漫歌手，好期待能在现场看到她的演出！ >_<

【过年】又要过年了、又要冬眠了、又要吃吃喝喝了、又要思考来年的计划了……想到要做这么多事情，突然觉得挺烦的。不管从哪个方面来看，过年都不省心，真的好怀念小时候期待过年的那种兴奋的感觉……



【PSV】PSV入手之后每天睡觉前都会捧着玩一会儿，越发觉得PSV的屏幕真的好赞。只不过PSV那音量键还有全触控的系统操作，偶尔也会让我有种握着"大号"iPhone的错觉……

本期个人签名

哈哈，老板来三本！



【宠物】前一阵子，每当到了开饭时间，Woody都一副食欲不振的样子，方便的时候也经常拉稀，狼由于缺乏养狗经验，加上狗狗平时还是活蹦乱跳的，所以没察觉出问题。直到某天在它的粪便里看见了白色长条状的蛔虫，才知道它肚子里闹虫了。生虫子的原因不明，要么是喝了不干净的水，要么是吃了地上的东西，最后在一周内给它喂了两次驱虫药，总算连虫带卵的将虫子打了出来。本来遛狗的时候就管得它很严，这个小坏蛋是见缝插针，一有机会就乱吃东西，经过闹虫事件后狼更是不敢将目光移开它半秒了。

【游戏】《BBCS EX》终于登录编辑部，但由于马上就年底了，众小编都非常忙，除了午休的时间外很少有机会共聚一室看别人"弄潮"。狼的主力角色——Litchi（棍娘）被削弱至C级，最主要的原因就是追加了各种同技补正，导致火力下降且绝大部分的版中搬运连段不成立，不过正因为如此，她的连段构造和演出效果也变得更加复杂和华丽，完全舍弃了《CS2》中的民工连，这给了狼不小的练习动力。最后向各位推荐一下PSV的《忍道2散华》，完成度和流畅度都相当高的一作。

本期个人签名

拜个早年：狼祝大家在新的一年里，身体健壮、事事顺心。

★经过长达半个月的奋战，终于将手头的工作全部搞定了，现在的心情可谓是如释重负，回想起前几天在文字地狱中奋战的模样，真有种恍如隔世的错觉。接下来几天就是调整一下心情准备放假啦，比如收拾一下凌乱一整年的办公桌、上淘宝买几本推理小说、上淘宝买几套漫画、上淘宝买点游戏、上淘宝……

☆美剧荒的日子真不好过，于是在朋友的推荐下看起了《新福尔摩斯》，第一集看完惟一的感受就是——这个充满基情的世界……

★老爸老妈过来与我同住后，我的体重几乎是以10天一斤的速度在飞速上涨中，再这样下去，等春天他们回老家时我是不是已经胖成猪了呢==？



本期个人签名

现在我最想吃的是汉堡王。

春节合刊的第一条寄语，自然是给各位读者拜个早年。祝大家在新的一年里事业如日中天，考试不要挂科，早日入手自己心仪的主机和游戏。不过这里提醒一下各位，过年是难得合家团聚的日子，到时候可别整天玩游戏而不重视和家人的交流哦。

上期的寄语才说到因为种种原因暂不考虑入手PSV，不料截稿没几天日版价格就如同股市般一跌再跌，当跌破2200大洋时洛克终于按捺不住，抱着被众人指责"毫无节操"的觉悟果断入手一台Wi-Fi版和《苍翼默示录 连续变幻 EX》。不过这样一来，春假终于能抽时间练习新版本了。

通过去年差点买不到票的教训，洛克在12月底就事先用QQ联系了黄牛帮忙解决车票问题。购买时不禁对这个卖票团队的"专业"程度感到震惊——负责去QQ群打广告的、负责打电话联系客户确认信息的、负责购票的……分工极其细致。现在，我终于明白为啥每年春运的火车票都是入手难度高达S级的道具了。



本期个人签名

工作地点和家乡气温差了十度以上，这叫人如何是好？

各种"事件"充斥的2011年，你过得如何？但愿这些不太顺心的"事件"与您无关，也希望今后的"事件"也与我们大家都无关。虽然无关就往往成了看客，也绝谈不上舒心。

位于巴尔干半岛南端的希腊是我一直想去的地方，想看看温泉关的石上是否真的刻了那些豪迈感人的字。据说现在那里已经成了麦田，我觉得如果跟希腊人提起此事，希腊人大半会嗤之以鼻，心想你个黑毛儿老外，被电影忽悠得不轻。2012年倘若真的有世界末日，我却依然想去看看，人都是这样。

再次感觉到生活如何改变人。全力奔跑是需要脑中有个信念支撑的，小时候奔跑在操场上，脑中想的是一定要变强。前几天眼看上班的公交车就要错过，全速飞奔了快200米总算追上，那时脑中支撑的信念是：尼玛赶不上又得打的……

见不得人的爱好有时候不一定是真的见不得人。比如我其实有一个羞于启齿的喜好——自己虽不太懂音乐，却特别喜欢古巴爵士。这古巴爵士诚然不是中国普通青年的主流审美，我也觉得堂而皇之地跟人说自己喜欢古巴爵士，别人定会以为这厮整一个装文艺青年。但这种音乐确实让我沉迷多年却只能秘而不宣，以至于内伤成为二逼青年。有类似情况的朋友不妨也说出来吧，好解脱。

了解一个未知的过程其实是很难的，想跟大家分享一个沉痛的教训：如果你在做的某个过程是由一个个环节的"隐性考核"组成的，那么千万不要轻视其中任何一个环节，不论旁人说其多么不重要。



本期个人签名

勿忘初志

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2012.01.08-2012.05.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。



翻过 2011，我们来到了全新的一年。我们甚至来不及停下脚步缅怀过去，更多的惊喜与期待就悄悄来到了身边。2012 年的游戏市场将最先由家用机平台的众多新作拉开帷幕，其中就包括《灵魂能力》、《忍者龙剑传Ⅲ》以及《阿修罗之怒》这三款即将发售的大作。另外国内不少玩家期待的中文版《最终幻想ⅩⅢ-2》也会在 1 月底与我们见面，喜欢日式 RPG 的玩家别错过。

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 1 月					
12 日	超级机器人大战 OG 传说 魔装机神Ⅱ 邪神启示录	スーパーロボット大战 OG サーガ 魔装机神Ⅱ REVELATION OF EVIL GOD	NBGI	策略角色扮演	日版
19 日	英雄幻想	ヒーローズファンタジア	NBGI	角色扮演	日版
19 日	官能昔话 携带版	官能昔话 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
26 日	我的朋友很少 携带版	仆は友达が少ない ぽーたぶる	NBGI	文字冒险	日版
26 日	机动战士高达 木马的轨迹	机动战士ガンダム 木马の轨迹	NBGI	策略	日版
26 日	恋爱番长 2 午夜课程	恋爱番长 2 ミッドナイトレッスン！！！	Idea Factory	文字冒险	日版
2012 年 2 月					
2 日	写真女友	フォトカノ	角川 Games	模拟育成	日版
9 日	幻想水浒传 编织百年之时	幻想水浒传 紡がれし百年の时	Konami	角色扮演	日版
16 日	战国无双 3 Z Special	战国无双 3 Z Special	Koei Tecmo	动作	日版
23 日	粘土世代	ねんどろいど じぇねれーしょん	NBGI	角色扮演	日版
23 日	英杰传说 勇气双雄	テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイヴ	NBGI	动作	日版
23 日	薄樱鬼 幕末无双录	薄樱鬼 幕末无双录	Idea Factory	文字冒险	日版
23 日	车轮国与向日葵少女	车轮の国、向日葵の少女	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 3 月					
15 日	心跳回忆 女生版 第 3 个故事	ときめきメモリアル Girl's Side Premium ～ 3rd Story ～	Konami	模拟育成	日版
15 日	魔法少女小圆 携带版	魔法少女まどか☆マギカ ポータブル	NBGI	角色扮演	日版
15 日	胜利赛马 7 2012	ウイニングポスト 7 2012	Koei Tecmo	模拟经营	日版
15 日	光明之刃	シャイニング・ブレイド	SEGA	角色扮演	日版
29 日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版不可能出续作	俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポータブルが続くわけがない	NBGI	文字冒险	日版
2012 年 4 月					
26 日	未来日记 第 13 位日记持有者	未来日记 13 人目の日记所有者 RE：WRITE	角川 Games	文字冒险	日版
26 日	青之驱魔师 幻刻的迷宫	青の祓魔师 幻刻の迷宫	NBGI	文字冒险	日版
26 日	史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	STEINS；GATE（シュタインズ・ゲート）比翼恋理のだーりん	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 5 月					
31 日	娇蛮之吻 3 学期 携带版	つよきす 3 学期 Portable	Revolution	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	黑豹 2 如龙 阿修罗篇	动作	2012 年春	Fate/ 新章 CCC	角色扮演

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 1 月					
19 日	御姐武戏 Z 神乐	お姉チャンバラ Z ～カグラ～	D3 Publisher	动作	日版
26 日	装甲核心Ⅴ	アーマード・コアⅤ	Fromsoftware	动作	日版
31 日	灵魂能力Ⅴ	SoulCalibur Ⅴ	NBGI	格斗	美版
31 日	最终幻想ⅩⅢ-2	ファイナルファンタジーXIII-2	Square Enix	角色扮演	中文版
2012 年 2 月					
2 日	不死之身	ネバーデッド	Konami	动作射击	日版
7 日	鬼泣 高清收藏版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	美版
7 日	漆黑Ⅱ	The Darkness Ⅱ	2K Games	主视角射击	美版
7 日	大地王国 罪与罚	Kingdoms of Amalur：Reckoning	EA	角色扮演	美版
7 日	天旋地转	Inversion	NBGI	动作射击	美版
14 日	忍者龙剑传Ⅲ	Ninja Gaiden Ⅲ	Koei Tecmo	动作	美版
14 日	SSX	SSX	EA	体育	美版
16 日	二进制领域	バイナリードメイン	SEGA	动作射击	日版
23 日	阿修罗之怒	アスラズラース	Capcom	动作	日版
23 日	火影忍者 疾风传 终极风暴 世代	NARUTO－ナルト－ 疾风传 ナルティメットストームジェネレーション	NBGI	动作	日版
2012 年 3 月					
6 日	质量效应 3	Mass Effect 3	EA	角色扮演	美版
6 日	寂静岭 暴雨	Silent Hill：Downpour	Konami	动作冒险	美版
6 日	马克思・佩恩 3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
6 日	山脊赛车 无边	Ridge Racer Unbounded	NBGI	竞速	美版
8 日	街头霸王对铁拳	ストリートファイター X 铁拳	Capcom	格斗	日版
8 日	苍之英雄 钢铁之翼	苍の英雄 BIRDS of STEEL	Konami	策略	日版
8 日	时光之剑	ブレイズ オブ タイム	Konami	动作冒险	日版
20 日	生化危机 浣熊市行动	Resident Evil：Operation Raccoon City	Capcom	动作射击	美版
27 日	龙之信条	Dragon's Dogma	Capcom	动作	美版
2012 年 4 月					
24 日	虐杀原型 2	Prototype 2	Activision	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	死或生 5	格斗	2012 年内	链锯甜心	动作

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 1 月					
12 日	心灵相机 附身记事簿	心灵カメラ ～凭いてる手帐～	Nintendo	动作冒险	日版
12 日	皇牌空战 3D 纵横火网	エースコンバット 3D クロスランブル	NBGI	射击	日版
19 日	迷宫的彼方	ラビリンスの彼方	Konami	角色扮演	日版
19 日	节奏怪盗 R 皇帝拿破仑的遗产	リズム怪盗 R 皇帝ナポレオンの遗产	SEGA	动作	日版
26 日	生化危机 启示录	バイオハザード リベレーションズ	Capcom	动作冒险	日版
2012 年 2 月					
2 日	垂钓 3D	Fishing 3D	D3 Publisher	体育	日版
14 日	新 Love Plus	NEW ラブプラス	Konami	模拟育成	日版
16 日	极限脱出 ADV 善人死亡	极限脱出 ADV 善人シボウデス	Chunsoft	文字冒险	日版
16 日	铁拳 3D	铁拳 3D プライム エディション	NBGI	格斗	日版
16 日	最终幻想 剧场韵律	THEATRHYTHM FINAL FANTASY	Square Enix	动作	日版
23 日	噩梦谜题 撞击 3D	ナイトメアパズル クラッシュ 3D	SEGA	益智	日版
23 日	牧场物语 起始的大陆	牧场物语 はじまりの大地	MMV	模拟经营	日版
2012 年 3 月					
1 日	马里奥与索尼克 伦敦奥运会	マリオ＆ソニック AT ロンドンオリンピック	Nintendo	体育	日版
1 日	哆啦 A 梦 大雄的奇迹之岛	ドラえもん のび太と奇迹の岛 ～アニマルアドベンチャー～	FuRyu	动作	日版
8 日	初音未来与未来之星 未来计划	初音ミク and Future Stars Project mirai	SEGA	音乐	日版
8 日	潜龙谍影 食蛇者 3D	メタルギア ソリッド スネークイーター 3D	Konami	动作	日版
8 日	少女 RPG 灰姑娘的生活	ガールズ RPG シンデレライフ	Level-5	角色扮演	日版
15 日	真・三国无双 VS	真・三国无双 VS	Koei Tecmo	动作	日版
22 日	新・光之神话 帕尔提娜之镜	新・光神话 パルテナの镜	Nintendo	动作	日版
22 日	吃豆人聚会 3D	パックマンパーティ 3D	NBGI	益智	日版
2012 年 4 月					
19 日	火焰之纹章 觉醒	ファイアーエムブレム 觉醒	Nintendo	策略	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	王国之心 3D	动作角色扮演			

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 1 月			
12 日	时光跳跃	タイムリープ	Prototype	文字冒险	日版
26 日	装甲核心 V	アーマード・コア V	Fromsoftware	动作	日版
26 日	萌萌大战争 现代版 ++	萌え萌え大战争☆げんだいばーん ++	System Alpha	策略	日版
31 日	**灵魂能力 V**	**SoulCalibur V**	**NBGI**	**格斗**	**美版**
31 日	**最终幻想 X Ⅲ -2**	**ファイナルファンタジ -XIII-2**	**Square Enix**	**角色扮演**	**中文版**
		2012 年 2 月			
2 日	不死之身	ネバーデッド	Konami	动作射击	日版
2 日	GT 赛车 5 Spec Ⅱ	グランツーリスモ 5 Spec Ⅱ	SCE	竞速	日版
7 日	鬼泣 高清收藏版	Devil May Cry HD Collection	Capcom	动作	美版
7 日	漆黑 Ⅱ	The Darkness Ⅱ	2K Games	主视角射击	美版
7 日	大地王国 罪与罚	Kingdoms of Amalur：Reckoning	EA	角色扮演	美版
7 日	天旋地转	Inversion	NBGI	动作射击	美版
14 日	**忍者龙剑传 Ⅲ**	**Ninja Gaiden Ⅲ**	**Koei Tecmo**	**动作**	**美版**
14 日	SSX	SSX	EA	体育	美版
16 日	二进制领域	バイナリードメイン	SEGA	动作射击	日版
23 日	**阿修罗之怒**	**アスラズラース**	**Capcom**	**动作**	**日版**
23 日	认真和我恋爱 R	真剣で私と恋しなさい！ R	Minatosoft	文字冒险	日版
23 日	少女萌枪	ぎゃる☆がん	Achemist	射击	日版
23 日	触碰恋曲	たっち、しよっ！ ～ Love Application ～	Compile Heart	文字冒险	日版
23 日	火影忍者 疾风传 终极风暴 世代	NARUTO －ナルト－ 疾风伝 ナルティメットストーム ジェネレーション	NBGI	动作	日版
		2012 年 3 月			
1 日	**海贼无双**	**ワンピース 海贼无双**	**NBGI**	**动作**	**日版**
6 日	**质量效应 3**	**Mass Effect 3**	**EA**	**角色扮演**	**美版**
6 日	**寂静岭 暴雨**	**Silent Hill：Downpour**	**Konami**	**动作冒险**	**美版**
6 日	马克思・佩恩 3	Max Payne 3	Rockstar Games	动作射击	美版
6 日	山脊赛车 无边	Ridge Racer Unbounded	NBGI	竞速	美版
7 日	信长之野望 在线 凤凰之章	信长の野望 Online ～凤凰の章～	Koei Tecmo	在线角色扮演	日版
8 日	**机动战士高达 UC**	**机动战士ガンダム UC**	**NBGI**	**动作**	**日版**
8 日	**街头霸王对铁拳**	**ストリートファイター X 铁拳**	**Capcom**	**格斗**	**日版**
8 日	苍之英雄 钢铁之翼	苍の英雄 BIRDS of STEEL	Konami	策略	日版
8 日	时光之剑	ブレイズ オブ タイム	Konami	动作冒险	日版
15 日	真・三国无双 Online 龙神乱舞	真・三国无双 Online ～龙神乱舞～	Koei Tecmo	动作	日版
15 日	迷宫塔路 遗迹之星	迷宫塔路レガシスタ	日本一	动作角色扮演	日版
15 日	胜利赛马 7 2012	ウイニングポスト 7 2012	Koei Tecmo	模拟经营	日版
20 日	**生化危机 浣熊市行动**	**Resident Evil：Operation Raccoon City**	**Capcom**	**动作射击**	**美版**
22 日	压倒性游戏 无限灵魂	压倒的游戏 ムゲンソウルズ	Compile Heart	角色扮演	日版
27 日	**龙之信条**	**Dragon's Dogma**	**Capcom**	**动作**	**美版**
		2012 年 4 月			
24 日	虐杀原型 2	Prototype 2	Activision	动作	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	第 2 次超级机器人大战 OG	策略角色扮演	2012 年内	死或生 5	格斗
2012 年内	最后的守护者	动作	2012 年内	链锯甜心	动作

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 3 月			
未定	学园黑塔利亚 DS	学园ヘタリア DS	Idea Factory	文字冒险	日版
		2012 年 4 月			
未定	薄樱鬼 黎明录 DS	薄樱鬼 黎明录 DS	Idea Factory	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	神秘房间	文字冒险	2012 年春	口袋妖怪＋信长的野望	角色扮演

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 1 月			
19 日	反重力赛车 2048	WipEout2048	SCE	竞速	日版
26 日	**圣洁传说 R**	**テイルズ オブ イノセンス R**	**NBGI**	**角色扮演**	**日版**
		2012 年 2 月			
2 日	仙境传说 奥德赛	ラグナロク オデッセイ	GungHo	动作	日版
9 日	**墨鬼**	**墨鬼 SUMIONI**	**Acquire**	**动作**	**日版**
9 日	**重力异想世界**	**GRAVITY DAZE**	**SCE**	**动作冒险**	**中文版**
14 日	**苍翼默示录 连续变幻 扩充版**	**BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT EXTEND**	**Arc System Works**	**格斗**	**中文版**
16 日	极限脱出 ADV 善人死亡	极限脱出 ADV 善人シボウデス	Chunsoft	文字冒险	日版
21 日	**忍道 2 散华**	**忍道 2 散华**	**SCE**	**动作**	**中文版**
22 日	**摩登大塞车 公路之旅**	**ModNation Racers: Road Trip**	**SCE**	**竞速**	**中文版**
23 日	真实斗士	リアリティーファイター	格斗	SCE	日版
23 日	**忍者龙剑传∑ PLUS**	**NINJA GAIDEN ∑ PLUS**	**Konami**	**动作**	**日版**

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年春	女神异闻录 Persona 4 黄金版	角色扮演	2012 年春	龙之皇冠	动作角色扮演
2012 年内	街头霸王对铁拳	动作	2012 年内	最终幻想 X	角色扮演

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2012 年 1 月			
19 日	听觉幻象	キキトリック	Nintendo	音乐	日版
15 日	噗哟噗哟	ぷよぷよ！！	SEGA	益智	日版
		2012 年 3 月			
11 日	**马里奥聚会 9**	**Mario Party 9**	**Nintendo**	**益智**	**美版**

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	零（新作）	动作冒险	2012 年内	勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族	角色扮演

01.12 超级机器人大战 OG 传说 魔装机神 Ⅱ 邪神启示录

PSP 策略角色扮演 ■NBGI ■无对应周边 推荐度 B



作为“《机战》系列”分支作品的《魔装机神》在1996年发售以来一直备受好评，而相隔16年后终于迎来了全新的续作。游戏中，角色们驾驶的魔装机神都是跟“守护精灵”签订契约并得到强化的机体，根据守护精灵的属性不同，机体之间也存在着属性相克关系。本作增加了全新的角色和机体的同时，前作登场的机体也会追加大量的新武器，部分武器能改造突破上限的设定也得以继承下来。除此之外还邀请了相当豪华的声优阵容倾力演出，“《机战》系列”粉丝绝不容错过。

01.26 圣洁传说 R

PSV 角色扮演 ■NBGI ■无对应周边 推荐度 A



《圣洁传说》是2007年发售的NDS游戏的重制版，虽然原作是系列正统作里为数不多的外包作品，不过当时还是以爽快的系统获得玩家的一致好评。游戏讲述在战乱时期，生活在王都性格软弱的少年卢卡遇到了被追捕的少女伊利亚，从而被卷入了异能者之间的斗争，开始了寻找前世的记忆之旅。本次的重制版算得上是诚意十足，不仅画面大幅进化，还加入了新剧情和新系统，当然还有必不可少的新角色登场。斗技场、料理系统等系列经典要素回归，即使是玩过前作的玩家同样可以找到全新的感受！

01.31 灵魂能力 V

攻略预定

多机种 格斗 ■NBGI ■无对应周边 推荐度 S



作为知名刀剑格斗游戏的正统续作，本作的世界观跨度距离前作足有17年之久，故事将围绕着系列的人气女性角色——索非蒂亚之子，帕特罗克劳斯来展开。部分熟悉的面孔将退居幕后，而他们的流派则由新角色来继承。此外，从《灵魂能力3》开始登场的自创角色模式，在保留了以往优点的基础上，还追加了全新的编辑要素。作为系列的惯例，本作客串角色这一职将由《刺客信条》的主角 Ezio 担当。NBGI 更请来《猎天使魔女》的人设岛崎麻里等知名画师为本作的角色绘制艳丽的服装。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

MooBooks 杂志馆发布 ｜ www.moobooks.net

UCG2011 年度游戏索引

267·268期～289期

新年好！时光飞逝，转眼间又到了新春合刊，作为一年一度的年终大盘点，年度游戏索引自然是必不可少的内容。相信不少在2011年加入UCG这个大家庭的读者可能还不知道年度游戏索引是什么，又该如何使用吧？这里向各位详细介绍一下，年度游戏索引就像一本指南，通过它你能马上知道自己喜欢的游戏UCG在2011年里是否有报道，又做过什么内容。年度游戏索引是揽括了2011年《游戏实用技术》报道的所有游戏的相关内容的总索引，它包含了游戏的前瞻、评测、攻略、心得、研究等各项内容，这些内容会进行分类排序，并列出所在期数、所属栏目以及页码。本次索引的范围从《游戏实用技术》总第267·268期（2011年2AB）到总第289期（2012年1A），索引所涉及的栏目包括“强作袭来”、“前线狙击”、“新作短波”、“特快专递”、“3DS应援团”、“攻略透解”、“研究中心”、“游戏进行时”等（总第277期（2011年7A）E3特刊和总第283期（2011年10A）TGS特刊中的大型报道均归类为“前线狙击”和“新作短波”，总第280期（2011年8B）暑期特刊中的研究秘技合集则算入“研究中心”），以满足不同玩家对资料的需求。

索引阅读方法：索引按机种分类，多机种游戏会分列到每个机种当中，每个机种的列表按游戏译名首字的符号、数字、字母、汉语拼音升序依次排列，同一款游戏则按出现期数和页码的先后顺序排列。游戏译名如在不同期数有所差异，则以本刊到目前为止的最后确定译名为准。

希望这一份年度游戏索引能够成为您查找资料，快乐游戏的好帮手，最后恭祝大家新年快乐！

NDS

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
超级涂鸦小子	益智	总第286期（2011年11B）	游戏进行时	97
电击学园RPG	角色扮演	总第270期（2011年3B）	游戏进行时	79
恶魔幸存者2	策略角色扮演	总第276期（2011年6B）	前线狙击	58
恶魔幸存者2	策略角色扮演	总第280期（2011年8B）	黄金眼	88
好想告诉你 传达的感受	文字冒险	总第274期（2011年5B）	游戏进行时	58
集合！卡比	动作	总第281期（2011年9A）	黄金眼	35
集合！卡比	动作	总第281期（2011年9A）	攻略透解	67
假面骑士 骑士世纪	动作	总第281期（2011年9A）	游戏进行时	78
力量高尔夫	体育	总第273期（2011年5A）	游戏进行时	60
龙珠改 终极武斗传	动作	总第269期（2011年3A）	游戏进行时	79
逆转检察官2	文字冒险	总第267·268期（2011年2A2B）	新作短波	129
逆转检察官2	文字冒险	总第269期（2011年3A）	黄金眼	63
噗哟噗哟	益智	总第279期（2011年8A）	游戏进行时	41
噗哟噗哟	益智	总第280期（2011年8B）	研究中心	45
沙加3 时空之霸者 影或光	角色扮演	总第267·268期（2011年2A2B）	黄金眼	139
沙加3 时空之霸者 影或光	角色扮演	总第267·268期（2011年2A2B）	攻略透解	172
数码宝贝 超合体大战	角色扮演	总第272期（2011年4B）	游戏进行时	75
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版	角色扮演	总第273期（2011年5A）	黄金眼	24
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版	角色扮演	总第273期（2011年5A）	攻略透解	62
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版	角色扮演	总第280期（2011年8B）	研究中心	45

3DS

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
SD高达G世纪 3D	策略	总第284期（2011年10B）	前线狙击	11
苍翼默示录 连续变幻 Ⅱ	格斗	总第273期（2011年5A）	强作袭来	10
苍翼默示录 连续变幻 Ⅱ	格斗	总第273期（2011年5A）	黄金眼	24
苍翼默示录 连续变幻 Ⅱ	格斗	总第280期（2011年8B）	研究中心	44
超级口袋妖怪 乱战	动作	总第281期（2011年9A）	黄金眼	34
超级马里奥3D大陆	平台动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	55
超级马里奥3D大陆	平台动作	总第285期（2011年11A）	前线狙击	51
超级马里奥3D大陆	平台动作	总第286期（2011年11B）	黄金眼	52
超级马里奥3D大陆	平台动作	总第286期（2011年11B）	特快专递	54
超级马里奥3D大陆	平台动作	总第287期（2011年12A）	研究中心	93
初音未来 未来计划	音乐	总第283期（2011年10A）	新作短波	78
动物之森3DS	模拟经营	总第277期（2011年7A）	前线狙击	57
飞行俱乐部 度假胜地	动作	总第276期（2011年6B）	3DS应援团	64
钢铁潜艇	模拟驾驶	总第276期（2011年6B）	黄金眼	39
怪物猎人3 tri G	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	47
怪物猎人3 tri G	动作	总第287期（2011年12A）	前线狙击	34
怪物猎人3 tri G	动作	总第289期（2012年1A）	黄金眼	27
怪物猎人3 tri G	动作	总第289期（2012年1A）	攻略透解	42
海贼王 无尽航路SP	动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	42
花与生物立体图鉴	益智	总第283期（2011年10A）	新作短波	77
极限脱出ADV 善人之死	文字冒险	总第282期（2011年9B）	前线狙击	31
解放之剑	角色扮演	总第271期（2011年4A）	前线狙击	55
解放之剑	角色扮演	总第279期（2011年8A）	黄金眼	10
解放之剑	角色扮演	总第279期（2011年8A）	攻略透解	68
莱顿教授VS逆转裁判	文字冒险	总第284期（2011年10B）	前线狙击	14
路易的鬼屋冒险2	动作冒险	总第277期（2011年7A）	前线狙击	54
马里奥赛车7	竞速	总第277期（2011年7A）	前线狙击	54
马里奥赛车7	竞速	总第287期（2011年12A）	前线狙击	41
马里奥赛车7	竞速	总第288期（2011年12B）	黄金眼	43
马里奥赛车7	竞速	总第288期（2011年12B）	特快专递	88
迷宫彼端	角色扮演	总第280期（2011年8B）	新作短波	94
潜龙谍影 食蛇者 3D	动作	总第284期（2011年10B）	前线狙击	10
热血硬派国夫君 特别版	动作	总第283期（2011年10A）	新作短波	78
忍 3D	动作	总第284期（2011年10B）	前线狙击	17
塞尔达传说 时之笛 3D	动作角色扮演	总第276期（2011年6B）	前线狙击	56
塞尔达传说 时之笛 3D	动作角色扮演	总第278期（2011年7B）	黄金眼	41
塞尔达传说 时之笛 3D	动作角色扮演	总第278期（2011年7B）	3DS应援团	72
闪电十一人GO 闪光·黑暗	角色扮演	总第283期（2011年10A）	前线狙击	79
闪电十一人GO 闪光·黑暗	角色扮演	总第289期（2012年1A）	黄金眼	26
闪乱神乐 少女们的真影	动作	总第284期（2011年10B）	黄金眼	24
闪乱神乐 少女们的真影	动作	总第284期（2011年10B）	攻略透解	44
深渊传说	角色扮演	总第272期（2011年4B）	新作短波	36
深渊传说	角色扮演	总第278期（2011年7B）	黄金眼	40
深渊传说	角色扮演	总第280期（2011年8B）	研究中心	43
生化危机 佣兵 3D	动作射击	总第277期（2011年7A）	黄金眼	126
生化危机 佣兵 3D	动作射击	总第277期（2011年7A）	攻略透解	148
生化危机 佣兵 3D	动作射击	总第282期（2011年9B）	前线狙击	50
生化危机 佣兵 3D	动作射击	总第283期（2011年10A）	新作短波	77
死或生 次元	格斗	总第276期（2011年6B）	黄金眼	38
死或生 次元	格斗	总第276期（2011年6B）	3DS应援团	67
死或生 次元	格斗	总第280期（2011年8B）	研究中心	42
王国之心3D	动作角色扮演	总第270期（2011年3B）	前线狙击	58
王国之心3D	动作角色扮演	总第284期（2011年10B）	前线狙击	12
心灵相机 附身记事簿	动作冒险	总第283期（2011年10A）	前线狙击	82
新·光之神话 帕尔提娜之镜	动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	58
新Love Plus	模拟育成	总第276期（2011年6B）	前线狙击	52
新Love Plus	模拟育成	总第280期（2011年8B）	前线狙击	96
新Love Plus	模拟育成	总第283期（2011年10A）	前线狙击	44
星际火狐64 3D	射击	总第277期（2011年7A）	前线狙击	59
星际火狐64 3D	射击	总第279期（2011年8A）	黄金眼	11
勇气原点 飞翔妖精	角色扮演	总第284期（2011年10B）	前线狙击	16
勇现会社	策略	总第285期（2011年11A）	新作短波	52
元气史莱姆3 大海盗与尾巴团	动作冒险	总第285期（2011年11A）	新作短波	53
元气史莱姆3 大海盗与尾巴团	动作冒险	总第287期（2011年12A）	黄金眼	45
元气史莱姆3 大海盗与尾巴团	动作冒险	总第287期（2011年12A）	特快专递	98
纸片马里奥3DS	动作冒险	总第277期（2011年7A）	前线狙击	56
最终幻想 剧场韵律	音乐	总第280期（2011年8B）	新作短波	93
最终幻想 剧场韵律	音乐	总第283期（2011年10A）	前线狙击	80

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

Wii

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
SD高达G世纪 世界	策略	总第269期（2011年3A）	新作短波	59
SD高达G世纪 世界	策略	总第270期（2011年3B）	黄金眼	63
SD高达G世纪 世界	策略	总第270期（2011年3B）	游戏进行时	81
SD高达G世纪 世界	策略	总第280期（2011年8B）	研究中心	44
大家的节奏天国	音乐	总第280期（2011年8B）	黄金眼	89
地球探索者	角色扮演	总第275期（2011年6A）	新作短波	48
魔法工厂 海洋	模拟经营	总第271期（2011年4A）	游戏进行时	100
潘多拉之塔	动作角色扮演	总第275期（2011年6A）	前线狙击	44
潘多拉之塔	动作角色扮演	总第276期（2011年6B）	黄金眼	38
潘多拉之塔	动作角色扮演	总第280期（2011年8B）	迷你攻略总动员	76
塞尔达传说 天空之剑	动作角色扮演	总第277期（2011年7A）	前线狙击	60
塞尔达传说 天空之剑	动作角色扮演	总第285期（2011年11A）	前线狙击	46
塞尔达传说 天空之剑	动作角色扮演	总第288期（2011年12B）	强作袭来	12
塞尔达传说 天空之剑	动作角色扮演	总第288期（2011年12B）	黄金眼	42
闪电十一人 强袭者	动作	总第279期（2011年8A）	黄金眼	11
闪电十一人 强袭者	动作	总第280期（2011年8B）	特快专递	112
太鼓之达人Wii 决定版	音乐	总第288期（2011年12B）	黄金眼	43
星之卡比 Wii	平台动作	总第286期（2011年11B）	黄金眼	51
战国BASARA 3 宴	动作	总第283期（2011年10A）	新作短波	70
战国BASARA 3 宴	动作	总第287期（2011年12A）	黄金眼	46
战国BASARA 3 宴	动作	总第287期（2011年12A）	攻略透解	58
战国BASARA 3 宴	动作	总第279期（2011年8A）	前线狙击	24
蜘蛛侠 时空边缘	动作	总第273期（2011年5A）	新作短波	58
最后的故事	角色扮演	总第269期（2011年3A）	黄金眼	62

PSP

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
AKB1/48 与偶像在关岛恋爱	文字冒险	总第285期（2011年11A）	游戏进行时	64
Fate/新章 CCC	角色扮演	总第283期（2011年10A）	新作短波	73
J联盟创造球会7 欧洲进化	模拟经营	总第281期（2011年9A）	黄金眼	35
SD高达G世纪 世界	策略	总第269期（2011年3A）	新作短波	59
SD高达G世纪 世界	策略	总第270期（2011年3B）	黄金眼	63
SD高达G世纪 世界	策略	总第270期（2011年3B）	游戏进行时	81
SD高达G世纪 世界	策略	总第280期（2011年8B）	研究中心	44
ToHeart2 迷宫旅行者	角色扮演	总第271期（2011年4A）	新作短波	70
奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争	策略角色扮演	总第276期（2011年6B）	黄金眼	39
奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争	策略角色扮演	总第276期（2011年6B）	攻略透解	70
奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争	策略角色扮演	总第280期（2011年8B）	研究中心	45
白骑士物语 教义战争	角色扮演	总第269期（2011年3A）	黄金眼	63
白与黑	桌面棋牌	总第275期（2011年6A）	新作短波	46
薄樱鬼 黎明录 携带版	文字冒险	总第280期（2011年8B）	游戏进行时	126
边境之门	角色扮演	总第280期（2011年8B）	新作短波	94
苍翼默示录 连续变幻 II	格斗	总第273期（2011年5A）	强作袭来	10
苍翼默示录 连续变幻 II	格斗	总第273期（2011年5A）	黄金眼	24
苍翼默示录 连续变幻 II	格斗	总第280期（2011年8B）	研究中心	44
超级机器人大战OG传说 魔装机神 II 邪神启示录	策略角色扮演	总第288期（2011年12B）	前线狙击	33
超时空要塞 三角边境	动作	总第270期（2011年3B）	特快专递	68
超时空要塞 三角边境	动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	44
初音未来 女歌手计划 扩张版	音乐	总第278期（2011年7B）	前线狙击	32
初音未来 女歌手计划 扩张版	音乐	总第287期（2011年12A）	黄金眼	47
初音未来 女歌手计划 扩张版	音乐	总第287期（2011年12A）	游戏进行时	102
地球防卫军2 携带版	动作射击	总第274期（2011年5B）	游戏进行时	59
地球防卫军2 携带版	动作射击	总第280期（2011年8B）	迷你攻略总动员	74
第2次超级机器人大战Z 破界篇	策略角色扮演	总第267・268期（2011年2A2B）	前线狙击	130
第2次超级机器人大战Z 破界篇	策略角色扮演	总第271期（2011年4A）	前线狙击	52
第2次超级机器人大战Z 破界篇	策略角色扮演	总第274期（2011年5B）	强作袭来	10
第2次超级机器人大战Z 破界篇	策略角色扮演	总第274期（2011年5B）	黄金眼	50
第2次超级机器人大战Z 破界篇	策略角色扮演	总第275期（2011年6A）	研究中心	80
冬宫 黑暗女巫与诸神的指轮	角色扮演	总第276期（2011年6B）	游戏进行时	85
冬宫 III 暗黑的使徒与太阳的宫殿	角色扮演	总第282期（2011年9B）	游戏进行时	79
愤怒的小鸟	益智	总第267・268期（2011年2A2B）	黄金眼	139
高达回忆 战争的记忆	动作	总第275期（2011年6A）	新作短波	46
怪物猎人 携带版 3rd	动作	总第267・268期（2011年2A2B）	研究中心	146
光明之刃	角色扮演	总第288期（2011年12B）	前线狙击	34
黑豹2 如龙 阿修罗篇	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	24
黑岩射手	角色扮演	总第282期（2011年9B）	黄金眼	28
黑岩射手	角色扮演	总第282期（2011年9B）	特快专递	72
华鬼 初恋时刻 永久印记	文字冒险	总第272期（2011年4B）	游戏进行时	74
火影忍者 疾风传 终极冲击	动作	总第285期（2011年11A）	黄金眼	58
机动战士高达 木马的轨迹	策略	总第288期（2011年12B）	新作短波	38
剑、魔法与学园 终极篇 新入生是公主殿下	角色扮演	总第282期（2011年9B）	新作短波	58
解放之剑	角色扮演	总第271期（2011年4A）	前线狙击	55
解放之剑	角色扮演	总第279期（2011年8A）	黄金眼	10
解放之剑	角色扮演	总第279期（2011年8A）	攻略透解	68
科学的超电磁炮	文字冒险	总第289期（2012年1A）	游戏进行时	41
跨越我的尸体	角色扮演	总第273期（2011年5A）	前线狙击	34
快盗天使	文字冒险	总第275期（2011年6A）	新作短波	47
浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪	格斗	总第270期（2011年3B）	新作短波	49
浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪	格斗	总第271期（2011年4A）	黄金眼	67
浪客剑心 明治剑客浪漫谭 再闪	格斗	总第271期（2011年4A）	特快专递	88
凉宫春日的追想	文字冒险	总第272期（2011年4B）	前线狙击	27
凉宫春日的追想	文字冒险	总第276期（2011年6B）	黄金眼	39
凉宫春日的追想	文字冒险	总第277期（2011年7A）	攻略透解	132
美食的俘虏 美食生存战	动作	总第281期（2011年9A）	游戏进行时	79
萌萌大战争 现代版+	策略	总第284期（2011年10B）	游戏进行时	78
猛虎！高校暴力教师	动作	总第274期（2011年5B）	游戏进行时	60
猛虎！高校暴力教师	动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	45
梦幻骑士IV 超荷装填	角色扮演	总第281期（2011年9A）	黄金眼	35
梦幻骑士IV 超荷装填	角色扮演	总第282期（2011年9B）	游戏进行时	78
梦幻之星 携带版2 无限	角色扮演	总第269期（2011年3A）	新作短波	60
梦幻之星 携带版2 无限	角色扮演	总第270期（2011年3B）	黄金眼	63
魔法的禁书目录	动作	总第267・268期（2011年2A2B）	前线狙击	132
魔法的禁书目录	动作	总第269期（2011年3A）	游戏进行时	78
魔法少女小圆 携带版	角色扮演	总第282期（2011年9B）	新作短波	58
默示之王	动作角色扮演	总第283期（2011年10A）	前线狙击	19
纳米潜行者	动作	总第284期（2011年10B）	游戏进行时	79
女皇之门 螺旋混沌	策略角色扮演	总第272期（2011年4B）	前线狙击	34
女皇之门 螺旋混沌	策略角色扮演	总第278期（2011年7B）	新作短波	42
女皇之门 螺旋混沌	策略角色扮演	总第280期（2011年8B）	黄金眼	88
女皇之门 螺旋混沌	策略角色扮演	总第280期（2011年8B）	攻略透解	130
女皇之门 螺旋混沌	策略角色扮演	总第281期（2011年9A）	研究中心	74
女神异闻录 Persona 2 罪	角色扮演	总第275期（2011年6A）	黄金眼	29
女神异闻录 Persona 2 罪	角色扮演	总第280期（2011年8B）	研究中心	44
女装校园恋曲2 携带版 两位姐姐	文字冒险	总第272期（2011年4B）	新作短波	37
女装校园恋曲2 携带版 两位姐姐	文字冒险	总第276期（2011年6B）	游戏进行时	84
啪嗒嘭3	动作角色扮演	总第274期（2011年5B）	黄金眼	48
啪嗒嘭3	动作角色扮演	总第274期（2011年5B）	攻略透解	61
七龙战记2020	角色扮演	总第288期（2011年12B）	黄金眼	43
秋叶原之旅	动作冒险	总第271期（2011年4A）	前线狙击	58
秋之回忆 打勾勾的记忆	文字冒险	总第277期（2011年7A）	游戏进行时	131
荣耀同盟	策略角色扮演	总第273期（2011年5A）	前线狙击	32
荣耀同盟	策略角色扮演	总第278期（2011年7B）	黄金眼	41
荣耀同盟	策略角色扮演	总第278期（2011年7B）	攻略透解	64
汝名爱丽丝?	文字冒险	总第273期（2011年5A）	游戏进行时	59
圣骑战史	角色扮演	总第273期（2011年5A）	前线狙击	30
圣骑战史	角色扮演	总第281期（2011年9A）	前线狙击	26
圣骑战史	角色扮演	总第282期（2011年9B）	黄金眼	28
圣骑战史	角色扮演	总第282期（2011年9B）	特快专递	68
尸骸聚会 暗影之书	文字冒险	总第284期（2011年10B）	游戏进行时	77
实况力量职业棒球2011	体育	总第280期（2011年8B）	游戏进行时	127
史坦斯闸门	文字冒险	总第278期（2011年7B）	游戏进行时	78
世界传说 光明神话3	角色扮演	总第269期（2011年3A）	黄金眼	64
世界传说 光明神话3	角色扮演	总第269期（2011年3A）	攻略透解	67
噬神者2	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	74
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村G	模拟经营	总第274期（2011年5B）	强作袭来	44
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村G	模拟经营	总第281期（2011年9A）	黄金眼	34
狩猎日记 暖洋洋的猫猫村G	模拟经营	总第281期（2011年9A）	攻略透解	46
太鼓之达人 携带版DX	音乐	总第279期（2011年8A）	黄金眼	11
太鼓之达人 携带版DX	音乐	总第279期（2011年8A）	特快专递	52
王国之心 梦中诞生 最终混合版	角色扮演	总第267・268期（2011年2A2B）	前线狙击	134
王国之心 梦中诞生 最终混合版	角色扮演	总第269期（2011年3A）	黄金眼	63

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
维纳斯与布雷斯	策略角色扮演	总第269期（2011年3A）	黄金眼	64
我的妹妹哪有这么可爱 携带版	文字冒险	总第269期（2011年3A）	游戏进行时	76
武装神姬 战斗大师Mk2	动作	总第275期（2011年6A）	新作短波	47
小凉宫春日的麻将	桌面棋牌	总第279期（2011年8A）	游戏进行时	39
小凉宫春日的麻将	桌面棋牌	总第280期（2011年8B）	迷你攻略总动员	70
新世纪福音战士 新剧场版 音波冲击	动作	总第285期（2011年11A）	游戏进行时	65
星座彼氏 冬季篇	文字冒险	总第275期（2011年6A）	游戏进行时	89
妖精之尾 携带公会2	动作	总第271期（2011年4A）	游戏进行时	99
妖精之尾 携带公会2	动作	总第271期（2011年4A）	黄金眼	67
遥远的时空中5	文字冒险	总第270期（2011年3B）	游戏进行时	80
异世纪传说 携带版	动作	总第267・268期（2011年2A2B）	黄金眼	139
异说 012 最终幻想	动作角色扮演	总第271期（2011年4A）	黄金眼	66
异说 012 最终幻想	动作角色扮演	总第271期（2011年4A）	研究中心	80
异说 012 最终幻想	动作角色扮演	总第272期（2011年4B）	研究中心	61
英杰传说 勇气双雄	动作	总第283期（2011年10A）	新作短波	73
英雄传说 碧之轨迹	角色扮演	总第284期（2011年10B）	黄金眼	25
英雄传说 碧之轨迹	角色扮演	总第284期（2011年10B）	攻略透解	34
勇者30 Ⅱ	角色扮演	总第281期（2011年9A）	黄金眼	35
勇者30 Ⅱ	角色扮演	总第281期（2011年9A）	攻略透解	56
驭星者 银河美少年传说	文字冒险	总第271期（2011年4A）	游戏进行时	98
战场的女武神3	策略角色扮演	总第267・268期（2011年2A2B）	新作短波	129
战场的女武神3	策略角色扮演	总第269期（2011年3A）	强作袭来	28
战场的女武神3	策略角色扮演	总第269期（2011年3A）	黄金眼	62
战场的女武神3 E2	策略角色扮演	总第288期（2011年12B）	游戏进行时	83
战国BASARA 编年史英雄	动作	总第273期（2011年5A）	前线狙击	36
战国BASARA 编年史英雄	动作	总第280期（2011年8B）	黄金眼	88
战国BASARA 编年史英雄	动作	总第280期（2011年8B）	特快专递	114
战律之云	动作	总第282期（2011年9B）	新作短波	57
战律之云	动作	总第286期（2011年11B）	黄金眼	52
纸箱战机	角色扮演	总第278期（2011年7B）	黄金眼	40
纸箱战机	角色扮演	总第278期（2011年7B）	攻略透解	44
最后的约定物语	角色扮演	总第273期（2011年5A）	前线狙击	38
最后的约定物语	角色扮演	总第275期（2011年6A）	黄金眼	29
最后的约定物语	角色扮演	总第275期（2011年6A）	游戏进行时	90
最终幻想 零式	角色扮演	总第269期（2011年3A）	前线狙击	56
最终幻想 零式	角色扮演	总第273期（2011年5A）	前线狙击	26
最终幻想 零式	角色扮演	总第282期（2011年9B）	前线狙击	46
最终幻想 零式	角色扮演	总第286期（2011年11B）	强作袭来	32
最终幻想 零式	角色扮演	总第286期（2011年11B）	黄金眼	50
最终幻想 零式	角色扮演	总第287期（2011年12A）	研究中心	88
最终幻想Ⅳ 完全收藏	角色扮演	总第267・268期（2011年2A2B）	前线狙击	138
最终幻想Ⅳ 完全收藏	角色扮演	总第272期（2011年4B）	黄金眼	24
最终幻想Ⅳ 完全收藏	角色扮演	总第272期（2011年4B）	攻略透解	44
最终幻想Ⅳ 完全收藏	角色扮演	总第273期（2011年5A）	研究中心	86

PSV

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
超级星尘Delta	射击	总第277期（2011年7A）	前线狙击	12
大众高尔夫6	体育	总第277期（2011年7A）	前线狙击	18
抵抗 战火连天	主视角射击	总第282期（2011年9B）	前线狙击	34
地牢猎手 联盟	动作角色扮演	总第283期（2011年10A）	前线狙击	20
地狱军团	动作角色扮演	总第283期（2011年10A）	前线狙击	17
反重力赛车2048	竞速	总第277期（2011年7A）	前线狙击	15
国王、魔王与7公主 新・国王物语	角色扮演	总第283期（2011年10A）	前线狙击	15
极限脱出ADV 善人之死	文字冒险	总第282期（2011年9B）	前线狙击	31
寂静岭 记忆之书	射击	总第282期（2011年9B）	前线狙击	35
块魂 拉伸	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	16
雷曼 起源	平台动作	总第283期（2011年10A）	新作短波	8
龙之皇冠	动作角色扮演	总第277期（2011年7A）	前线狙击	16
萌萌大战争 现代版++	策略	总第283期（2011年10A）	新作短波	8
梦幻俱乐部ZERO 携带版	文字冒险	总第283期（2011年10A）	新作短波	9
魔界战记3 Return	策略角色扮演	总第282期（2011年9B）	前线狙击	36
墨鬼	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	11
默示之王	动作角色扮演	总第283期（2011年10A）	前线狙击	19
女神异闻录Persona 4 黄金版	角色扮演	总第282期（2011年9B）	前线狙击	37
忍道2 散华	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	13
忍者龙剑传 Σ	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	12

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
圣洁传说R	角色扮演	总第283期（2011年10A）	前线狙击	14
未知海域 黄金深渊	动作冒险	总第277期（2011年7A）	前线狙击	13
未知海域 黄金深渊	动作冒险	总第283期（2011年10A）	前线狙击	10
未知海域 黄金深渊	动作冒险	总第289期（2012年1A）	黄金眼	35
仙境传说 奥德赛	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	18
灾厄	动作	总第282期（2011年9B）	前线狙击	33
真・三国无双 NEXT	动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	14
真・三国无双 NEXT	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	22
真・三国无双 NEXT	动作	总第289期（2012年1A）	黄金眼	35
真恐怖惊魂夜 第11位访问者	文字冒险	总第282期（2011年9B）	前线狙击	32
真实战士	格斗	总第277期（2011年7A）	前线狙击	12
智慧较量	益智	总第277期（2011年7A）	前线狙击	12
重力眩晕	动作	总第283期（2011年10A）	新作短波	9

PS3

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
007 黄金眼 重装上阵	主视角射击	总第280期（2011年8B）	新作短波	95
COD 黑暗行动	主视角射击	总第275期（2011年6A）	特快专递	65
COD 黑暗行动	主视角射击	总第281期（2011年9A）	特快专递	72
COD 黑暗行动	主视角射击	总第282期（2011年9B）	特快专递	75
COD 现代战争3	主视角射击	总第276期（2011年6B）	前线狙击	49
COD 现代战争3	主视角射击	总第282期（2011年9B）	前线狙击	38
COD 现代战争3	主视角射击	总第286期（2011年11B）	攻略透解	72
COD 现代战争3	主视角射击	总第287期（2011年12A）	黄金眼	45
COD 现代战争3	主视角射击	总第287期（2011年12A）	研究中心	76
COD 现代战争3	主视角射击	总第288期（2011年12B）	研究中心	80
Code 18	文字冒险	总第280期（2011年8B）	新作短波	92
FIFA 12	体育	总第284期（2011年10B）	黄金眼	24
FIFA 12	体育	总第284期（2011年10B）	攻略透解	49
GT赛车5	竞速	总第285期（2011年11A）	特快专递	88
ICO/汪达与巨像 合集	动作冒险	总第277期（2011年7A）	前线狙击	47
NBA 2K12	体育	总第284期（2011年10B）	黄金眼	24
NBA 2K12	体育	总第284期（2011年10B）	攻略透解	64
NBA 嘉年华 On Fire Edition	体育	总第285期（2011年11A）	黄金眼	58
VR网球4	体育	总第275期（2011年6A）	黄金眼	28
VR网球4	体育	总第275期（2011年6A）	特快专递	68
WWE全明星	体育	总第280期（2011年8B）	研究中心	48
X战警 命运	动作	总第280期（2011年8B）	新作短波	95
X战警 命运	动作	总第285期（2011年11A）	黄金眼	57
阿尔卡那之心3	格斗	总第267・268期（2011年2A2B）	黄金眼	139
阿修罗之怒	动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	90
阿修罗之怒	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	34
爱丽丝 疯狂回归	动作	总第276期（2011年6B）	前线狙击	60
爱丽丝 疯狂回归	动作	总第277期（2011年7A）	黄金眼	127
爱丽丝 疯狂回归	动作	总第279期（2011年8A）	攻略透解	60
爱丽丝 疯狂回归	动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	49
暗影诅咒	动作射击	总第278期（2011年7B）	黄金眼	39
暗影诅咒	动作射击	总第278期（2011年7B）	攻略透解	55
白骑士物语 光与暗的觉醒	角色扮演	总第269期（2011年3A）	游戏进行时	79
暴力辛迪加	主视角射击	总第289期（2012年1A）	前线狙击	38
边缘战士	主视角射击	总第273期（2011年5A）	前线狙击	52
蝙蝠侠 阿克汉姆城	动作	总第272期（2011年4B）	新作短波	38
蝙蝠侠 阿克汉姆城	动作	总第282期（2011年9B）	前线狙击	42
蝙蝠侠 阿克汉姆城	动作	总第285期（2011年11A）	强作袭来	12
蝙蝠侠 阿克汉姆城	动作	总第285期（2011年11A）	黄金眼	59
蝙蝠侠 阿克汉姆城	动作	总第286期（2011年11B）	研究中心	100
变节行动	射击	总第285期（2011年11A）	黄金眼	58
变形金刚 月之暗面	动作射击	总第275期（2011年6A）	新作短波	49
变形金刚 月之暗面	动作射击	总第278期（2011年7B）	黄金眼	40
变形金刚 月之暗面	动作射击	总第280期（2011年8B）	迷你攻略总动员	72
不死之身	动作射击	总第280期（2011年8B）	前线狙击	102
苍翼默示录 连续变幻	格斗	总第278期（2011年7B）	研究中心	81
苍翼默示录 连续变幻 EX	格斗	总第289期（2012年1A）	黄金眼	26
苍翼默示录 连续变幻 EX	格斗	总第289期（2012年1A）	特快专递	69
超次元游戏 海王星 mk2	角色扮演	总第281期（2011年9A）	黄金眼	34
超级街头霸王Ⅳ 街机版	格斗	总第280期（2011年8B）	特快专递	117
超级街头霸王Ⅳ 街机版	格斗	总第289期（2012年1A）	特快专递	78
超越未来 修复时间之前	文字冒险	总第281期（2011年9A）	新作短波	32
尘土飞扬3	竞速	总第274期（2011年5B）	新作短波	53
尘土飞扬3	竞速	总第276期（2011年6B）	黄金眼	38
尘土飞扬3	竞速	总第277期（2011年7A）	攻略透解	142
虫群	动作	总第273期（2011年5A）	黄金眼	25

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
刺客信条 启示录	动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	64
刺客信条 启示录	动作	总第285期（2011年11A）	新作短波	55
刺客信条 启示录	动作	总第287期（2011年12A）	黄金眼	45
刺客信条 启示录	动作	总第287期（2011年12A）	攻略透解	48
刺客信条 启示录	动作	总第288期（2011年12B）	研究中心	64
大地王国 罪与罚	角色扮演	总第278期（2011年7B）	前线狙击	30
大地王国 罪与罚	角色扮演	总第288期（2011年12B）	前线狙击	36
迪士尼 宇宙	动作	总第286期（2011年11B）	黄金眼	52
抵抗3	主视角射击	总第283期（2011年10A）	黄金眼	114
地牢围攻Ⅲ	动作角色扮演	总第269期（2011年3A）	新作短波	61
地牢围攻Ⅲ	动作角色扮演	总第272期（2011年4B）	前线狙击	31
地牢围攻Ⅲ	动作角色扮演	总第277期（2011年7A）	黄金眼	127
地球防卫军 决战昆虫	动作射击	总第279期（2011年8A）	黄金眼	10
第2次超级机器人大战OG	策略角色扮演	总第276期（2011年6B）	前线狙击	44
恶魔城 暗影之王	动作	总第273期（2011年5A）	攻略透解	70
二之国 白色圣灰的女王	角色扮演	总第283期（2011年10A）	新作短波	72
格斗之王XⅢ	格斗	总第279期（2011年8A）	新作短波	36
格斗之王XⅢ	格斗	总第284期（2011年10B）	前线狙击	20
格斗之王XⅢ	格斗	总第288期（2011年12B）	黄金眼	42
格斗之王XⅢ	格斗	总第288期（2011年12B）	特快专递	84
孤岛危机2	主视角射击	总第272期（2011年4B）	强作袭来	8
孤岛危机2	主视角射击	总第272期（2011年4B）	黄金眼	25
古墓丽影	动作冒险	总第277期（2011年7A）	前线狙击	79
古墓丽影 合集	动作冒险	总第280期（2011年8B）	研究中心	46
鬼泣DMC	动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	89
鬼泣DMC	动作	总第289期（2012年1A）	前线狙击	36
哈利波特与死亡圣器Ⅱ	动作射击	总第279期（2011年8A）	黄金眼	10
海豹突击队4	动作射击	总第269期（2011年3A）	新作短波	61
海豹突击队4	动作射击	总第274期（2011年5B）	黄金眼	49
海贼无双	动作	总第285期（2011年11A）	前线狙击	50
黑暗之魂	动作角色扮演	总第270期（2011年3B）	前线狙击	56
黑暗之魂	动作角色扮演	总第271期（2011年4A）	新作短波	71
黑暗之魂	动作角色扮演	总第285期（2011年11A）	黄金眼	56
黑暗之魂	动作角色扮演	总第286期（2011年11B）	攻略透解	58
黑暗之魂	动作角色扮演	总第287期（2011年12A）	研究中心	86
黑道圣徒3	动作冒险	总第279期（2011年8A）	前线狙击	12
黑道圣徒3	动作冒险	总第287期（2011年12A）	黄金眼	46
黑道圣徒3	动作冒险	总第287期（2011年12A）	攻略透解	66
黑道圣徒3	动作冒险	总第288期（2011年12B）	研究中心	70
黑色洛城	动作冒险	总第271期（2011年4A）	前线狙击	48
黑色洛城	动作冒险	总第276期（2011年6B）	强作袭来	12
黑色洛城	动作冒险	总第276期（2011年6B）	黄金眼	40
横扫千机	射击	总第272期（2011年4B）	新作短波	38
幻境神界 大天使的崛起	动作	总第272期（2011年4B）	前线狙击	28
幻境神界 大天使的崛起	动作	总第275期（2011年6A）	强作袭来	9
幻境神界 大天使的崛起	动作	总第275期（2011年6A）	黄金眼	28
幻境神界 大天使的崛起	动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	49
皇牌空战 突击地平线	射击	总第271期（2011年4A）	前线狙击	62
皇牌空战 突击地平线	射击	总第272期（2011年4B）	新作短波	37
皇牌空战 突击地平线	射击	总第281期（2011年9A）	前线狙击	28
皇牌空战 突击地平线	射击	总第285期（2011年11A）	黄金眼	56
皇牌空战 突击地平线	射击	总第285期（2011年11A）	攻略透解	66
火爆狂飙 冲撞	竞速	总第279期（2011年8A）	新作短波	37
机车风暴3 启示录	竞速	总第272期（2011年4B）	黄金眼	26
机车风暴3 启示录	竞速	总第272期（2011年4B）	特快专递	58
机动战士高达 EXTREME VS.	动作	总第283期（2011年10A）	新作短波	72
机动战士高达 EXTREME VS.	动作	总第288期（2011年12B）	黄金眼	43
机动战士高达 EXTREME VS.	动作	总第289期（2012年1A）	特快专递	74
机器人学笔记	文字冒险	总第282期（2011年9B）	新作短波	57
极品飞车 变速2 释放	竞速	总第272期（2011年4B）	黄金眼	24
极品飞车 变速2 释放	竞速	总第273期（2011年5A）	游戏进行时	61
极品飞车 亡命天涯	竞速	总第287期（2011年12A）	黄金眼	46
寂静岭 暴雨	动作冒险	总第270期（2011年3B）	前线狙击	52
寂静岭 暴雨	动作冒险	总第283期（2011年10A）	前线狙击	38
狡狐大冒险 及时行盗	动作	总第277期（2011年7A）	新作短波	46
街头霸王Ⅲ 三度冲击 在线版	格斗	总第283期（2011年10A）	黄金眼	115
街头霸王对铁拳	格斗	总第274期（2011年5B）	前线狙击	32
街头霸王对铁拳	格斗	总第277期（2011年7A）	前线狙击	84
街头霸王对铁拳	格斗	总第280期（2011年8B）	新作短波	93
劲酷格斗	格斗	总第273期（2011年5A）	新作短波	58
崛起2 黑暗之水	角色扮演	总第288期（2011年12B）	新作短波	39
凯瑟琳	动作冒险	总第270期（2011年3B）	黄金眼	65
凯瑟琳	动作冒险	总第270期（2011年3B）	攻略透解	83
凯瑟琳	动作冒险	总第271期（2011年4A）	研究中心	78
凯瑟琳	动作冒险	总第280期（2011年8B）	研究中心	48
狂暴	主视角射击	总第278期（2011年7B）	前线狙击	26
狂暴	主视角射击	总第284期（2011年10B）	黄金眼	25
狂暴	主视角射击	总第285期（2011年11A）	强作袭来	26
兰戈	动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	48
乐高加勒比海盗	动作	总第276期（2011年6B）	黄金眼	39
乐高加勒比海盗	动作	总第276期（2011年6B）	攻略透解	79
乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争	动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	49
雷曼 起源	平台动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	92
雷曼 起源	平台动作	总第287期（2011年12A）	黄金眼	47
雷曼 起源	平台动作	总第287期（2011年12A）	特快专递	96
雷神托尔	动作	总第275期（2011年6A）	黄金眼	28
雷神托尔	动作	总第275期（2011年6A）	特快专递	70
雷霆壮志	竞速	总第273期（2011年5A）	黄金眼	25
链锯甜心	动作	总第280期（2011年8B）	前线狙击	100
链锯甜心	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	42
凉宫春日的追想	文字冒险	总第272期（2011年4B）	前线狙击	27
凉宫春日的追想	文字冒险	总第276期（2011年6B）	黄金眼	39
凉宫春日的追想	文字冒险	总第277期（2011年7A）	攻略透解	132
量子难题	主视角射击	总第282期（2011年9B）	新作短波	59
猎杀 恶魔熔炉	动作角色扮演	总第279期（2011年8A）	游戏进行时	40
灵魂能力Ⅴ	格斗	总第277期（2011年7A）	前线狙击	86
灵魂能力Ⅴ	格斗	总第283期（2011年10A）	前线狙击	31
灵异恐惧3	主视角射击	总第278期（2011年7B）	黄金眼	39
灵异恐惧3	主视角射击	总第280期（2011年8B）	迷你攻略总动员	64
龙之皇冠	动作角色扮演	总第277期（2011年7A）	前线狙击	16
龙之世纪Ⅱ	动作角色扮演	总第271期（2011年4A）	强作袭来	30
龙之世纪Ⅱ	动作角色扮演	总第271期（2011年4A）	黄金眼	68
龙之信条	动作	总第274期（2011年5B）	前线狙击	36
龙之信条	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	40
龙珠Z 终极天下第一	格斗	总第286期（2011年11B）	黄金眼	51
洛杉矶之战	主视角射击	总第273期（2011年5A）	黄金眼	25
绿灯侠 猎人的崛起	动作	总第277期（2011年7A）	黄金眼	127
绿灯侠 猎人的崛起	动作	总第278期（2011年7B）	游戏进行时	79
绿色兵团 前爱国者	动作	总第271期（2011年4A）	黄金眼	67
马克思佩恩3	动作射击	总第285期（2011年11A）	新作短波	55
迈克尔·杰克逊 梦幻体验	音乐	总第274期（2011年5B）	黄金眼	49
漫画英雄对Capcom 3	格斗	总第269期（2011年3A）	黄金眼	64
漫画英雄对Capcom 3	格斗	总第270期（2011年3B）	强作袭来	25
漫画英雄对Capcom 3	格斗	总第280期（2011年8B）	研究中心	49
梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3	角色扮演	总第275期（2011年6A）	前线狙击	32
梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3	角色扮演	总第278期（2011年7B）	黄金眼	39
梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3	角色扮演	总第279期（2011年8A）	攻略透解	74
梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3	角色扮演	总第280期（2011年8B）	研究中心	46
魔界战记4	策略角色扮演	总第269期（2011年3A）	新作短波	60
魔界战记4	策略角色扮演	总第270期（2011年3B）	黄金眼	63
魔界战记4	策略角色扮演	总第280期（2011年8B）	研究中心	47
女神异闻录4 午夜竞技场	格斗	总第283期（2011年10A）	新作短波	71
女神异闻录4 午夜竞技场	格斗	总第285期（2011年11A）	新作短波	54
偶像大师2	模拟育成	总第280期（2011年8B）	前线狙击	98
偶像大师2	模拟育成	总第286期（2011年11B）	黄金眼	51
漆黑Ⅱ	主视角射击	总第270期（2011年3B）	新作短波	51
漆黑Ⅱ	主视角射击	总第278期（2011年7B）	前线狙击	24
漆黑Ⅱ	主视角射击	总第288期（2011年12B）	新作短波	39
骑士契约	动作	总第270期（2011年3B）	黄金眼	62
骑士契约	动作	总第270期（2011年3B）	特快专递	66
汽车总动员2	竞速	总第278期（2011年7B）	黄金眼	40
潜龙谍影 高清收藏版	动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	63
潜龙谍影 和平行者高清版	动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	63
拳击之夜 冠军	体育	总第270期（2011年3B）	黄金眼	63
忍者龙剑传3	动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	76
忍者龙剑传3	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	36
如龙 终焉	动作	总第271期（2011年4A）	新作短波	71
如龙 终焉	动作	总第277期（2011年7A）	强作袭来	108
如龙 终焉	动作	总第277期（2011年7A）	黄金眼	129
如龙 终焉	动作	总第278期（2011年7B）	研究中心	94
如龙 终焉	动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	47
入口2	主视角射击	总第274期（2011年5B）	黄金眼	48
入口2	主视角射击	总第274期（2011年5B）	攻略透解	72
瑞奇与叮当 四位一体	平台动作	总第285期（2011年11A）	黄金眼	58
丧尸天启 绝不独死	射击	总第278期（2011年7B）	新作短波	43
丧尸围城2 番外篇	动作	总第274期（2011年5B）	前线狙击	40
丧尸围城2 番外篇	动作	总第285期（2011年11A）	黄金眼	56

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
丧尸围城2 番外篇	动作	总第285期（2011年11A）	攻略透解	74
杀出重围 人类革命	动作射击	总第282期（2011年9B）	强作袭来	8
杀出重围 人类革命	动作射击	总第282期（2011年9B）	黄金眼	29
杀戮地带3	主视角射击	总第270期（2011年3B）	强作袭来	12
杀戮地带3	主视角射击	总第270期（2011年3B）	黄金眼	64
杀戮地带3	主视角射击	总第271期（2011年4A）	研究中心	73
杀手 赦免	动作	总第278期（2011年7B）	前线狙击	36
上古卷轴V 天际	角色扮演	总第281期（2011年9A）	前线狙击	20
上古卷轴V 天际	角色扮演	总第287期（2011年12A）	黄金眼	44
上古卷轴V 天际	角色扮演	总第288期（2011年12B）	攻略透解	50
上古卷轴V 天际	角色扮演	总第289期（2012年1A）	研究中心	89
上旋高手4	体育	总第271期（2011年4A）	黄金眼	67
上旋高手4	体育	总第272期（2011年4B）	特快专递	56
生化尖兵 重装上阵2	动作	总第269期（2011年3A）	黄金眼	64
生化危机 浣熊市行动	动作射击	总第273期（2011年5A）	前线狙击	50
生化危机 重生精选辑	合集	总第274期（2011年5B）	前线狙击	42
生化危机 重生精选辑	合集	总第283期（2011年10A）	黄金眼	115
生化危机 重生精选辑	合集	总第283期（2011年10A）	攻略透解	158
圣斗士星矢战记	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	26
圣斗士星矢战记	动作	总第288期（2011年12B）	黄金眼	42
圣斗士星矢战记	动作	总第288期（2011年12B）	攻略透解	45
圣恩传说F	角色扮演	总第267・268期（2011年2A2B）	攻略透解	154
时之刃	动作	总第283期（2011年10A）	新作短波	71
实况力量职业棒球2011	体育	总第280期（2011年8B）	游戏进行时	127
侍道4	动作	总第271期（2011年4A）	黄金眼	66
侍道4	动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	46
侍道4	动作	总第280期（2011年8B）	迷你攻略总动员	61
死神 灵魂燃烧	动作	总第281期（2011年9A）	攻略透解	38
死亡岛	动作冒险	总第277期（2011年7A）	前线狙击	62
死亡岛	动作冒险	总第281期（2011年9A）	前线狙击	25
死亡岛	动作冒险	总第283期（2011年10A）	黄金眼	114
死亡岛	动作冒险	总第283期（2011年10A）	攻略透解	143
死亡国度	动作射击	总第280期（2011年8B）	迷你攻略总动员	68
死亡空间2	动作射击	总第269期（2011年3A）	强作袭来	18
死亡空间2	动作射击	总第269期（2011年3A）	黄金眼	66
索尼克 世代	平台动作	总第286期（2011年11B）	黄金眼	52
特洛伊无双	动作	总第272期（2011年4B）	黄金眼	24
特洛伊无双	动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	48
天旋地转	动作射击	总第278期（2011年7B）	新作短波	43
铁拳 混合版	格斗	总第277期（2011年7A）	新作短波	46
铁血兵团 逆袭	射击	总第270期（2011年3B）	黄金眼	63
外域	动作	总第275期（2011年6A）	黄金眼	28
外域	动作	总第280期（2011年8B）	迷你攻略总动员	66
万物之尘	即时策略	总第277期（2011年7A）	前线狙击	62
万物之尘	即时策略	总第279期（2011年8A）	新作短波	37
万物之尘	即时策略	总第280期（2011年8B）	黄金眼	89
未知海域3 德雷克的诡计	动作冒险	总第274期（2011年5B）	新作短波	53
未知海域3 德雷克的诡计	动作冒险	总第277期（2011年7A）	前线狙击	50
未知海域3 德雷克的诡计	动作冒险	总第285期（2011年11A）	前线狙击	48
未知海域3 德雷克的诡计	动作冒险	总第286期（2011年11B）	强作袭来	14
未知海域3 德雷克的诡计	动作冒险	总第286期（2011年11B）	黄金眼	53
未知海域3 德雷克的诡计	动作冒险	总第289期（2012年1A）	研究中心	92
无尽传说	角色扮演	总第271期（2011年4A）	前线狙击	60
无尽传说	角色扮演	总第274期（2011年5B）	新作短波	52
无尽传说	角色扮演	总第279期（2011年8A）	前线狙击	17
无尽传说	角色扮演	总第283期（2011年10A）	黄金眼	116
无尽传说	角色扮演	总第283期（2011年10A）	攻略透解	124
无尽传说	角色扮演	总第284期（2011年10B）	研究中心	72
无名英雄2	动作	总第275期（2011年6A）	前线狙击	40
无名英雄2	动作	总第277期（2011年7A）	黄金眼	128
无名英雄2	动作	总第278期（2011年7B）	强作袭来	12
无双大蛇2	动作	总第286期（2011年11B）	前线狙击	48
无限试驾2	竞速	总第269期（2011年3A）	黄金眼	64
小小大星球2	平台动作	总第269期（2011年3A）	黄金眼	65
小小大星球2	平台动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	46
星际战鹰	动作射击	总第277期（2011年7A）	前线狙击	48
伊甸之子	射击	总第275期（2011年6A）	新作短波	49
伊甸之子	射击	总第277期（2011年7A）	黄金眼	126
伊甸之子	射击	总第279期（2011年8A）	攻略透解	54
英雄不再 危险地带	动作	总第280期（2011年8B）	迷你攻略总动员	50
英雄不再 危险地带	动作	总第280期（2011年8B）	黄金眼	89
永远的毁灭公爵	主视角射击	总第277期（2011年7A）	黄金眼	126
月之潜行者	动作	总第273期（2011年5A）	黄金眼	25
战锤40000 杀戮小队	动作	总第280期（2011年8B）	黄金眼	89
战锤40000 星际战士	动作	总第281期（2011年9A）	新作短波	33

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
战锤40000 星际战士	动作	总第283期（2011年10A）	黄金眼	115
战地3	主视角射击	总第277期（2011年7A）	前线狙击	70
战地3	主视角射击	总第281期（2011年9A）	前线狙击	14
战地3	主视角射击	总第286期（2011年11B）	黄金眼	50
战地3	主视角射击	总第286期（2011年11B）	攻略透解	80
战国BASARA 3 宴	动作	总第283期（2011年10A）	新作短波	70
战国BASARA 3 宴	动作	总第279期（2011年8A）	前线狙击	24
战国BASARA 3 宴	动作	总第287期（2011年12A）	黄金眼	46
战国BASARA 3 宴	动作	总第287期（2011年12A）	攻略透解	58
战国无双3 Z	动作	总第269期（2011年3A）	黄金眼	62
战国无双3 Z	动作	总第270期（2011年3B）	研究中心	98
战国无双3 帝国	动作	总第278期（2011年7B）	前线狙击	34
战国无双3 帝国	动作	总第282期（2011年9B）	黄金眼	28
战国无双3 帝国	动作	总第282期（2011年9B）	攻略透解	61
战神Ⅲ	动作	总第278期（2011年7B）	游戏进行时	80
真・三国无双6	动作	总第267・268期（2011年2A2B）	前线狙击	136
真・三国无双6	动作	总第271期（2011年4A）	强作袭来	16
真・三国无双6	动作	总第271期（2011年4A）	黄金眼	66
真・三国无双6	动作	总第272期（2011年4B）	研究中心	39
真・三国无双6	动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	46
真・三国无双6 猛将传	动作	总第278期（2011年7B）	前线狙击	35
真・三国无双6 猛将传	动作	总第281期（2011年9A）	前线狙击	30
真・三国无双6 猛将传	动作	总第284期（2011年10B）	黄金眼	25
真・三国无双6 猛将传	动作	总第284期（2011年10B）	攻略透解	27
阵亡统计	主视角射击	总第281期（2011年9A）	新作短波	33
蜘蛛侠 时空边缘	动作	总第273期（2011年5A）	新作短波	58
蜘蛛侠 时空边缘	动作	总第285期（2011年11A）	黄金眼	57
职业进化足球 2012	体育	总第284期（2011年10B）	黄金眼	25
职业进化足球 2012	体育	总第284期（2011年10B）	攻略透解	56
指环王 北方战争	动作角色扮演	总第271期（2011年4A）	新作短波	72
质量效应3	动作角色扮演	总第275期（2011年6A）	前线狙击	36
致命格斗	格斗	总第271期（2011年4A）	新作短波	72
致命格斗	格斗	总第274期（2011年5B）	黄金眼	48
终极地带 高清收藏版	动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	63
终极漫画英雄对Capcom 3	格斗	总第283期（2011年10A）	新作短波	70
终极漫画英雄对Capcom 3	格斗	总第287期（2011年12A）	黄金眼	47
侏罗纪公园	主视角射击	总第282期（2011年9B）	新作短波	59
捉鬼敢死队 史莱姆的密室	射击	总第270期（2011年3B）	新作短波	51
捉鬼敢死队 史莱姆的密室	射击	总第273期（2011年5A）	黄金眼	25
子弹风暴	主视角射击	总第270期（2011年3B）	强作袭来	38
子弹风暴	主视角射击	总第270期（2011年3B）	黄金眼	62
最终幻想ＸⅢ-2	角色扮演	总第269期（2011年3A）	前线狙击	53
最终幻想ＸⅢ-2	角色扮演	总第277期（2011年7A）	前线狙击	79
最终幻想ＸⅢ-2	角色扮演	总第283期（2011年10A）	前线狙击	28
最终幻想ＸⅢ-2	角色扮演	总第285期（2011年11A）	新作短波	53
最终幻想ＸⅢ-2	角色扮演	总第288期（2011年12B）	前线狙击	30
最终幻想ＸⅢ-2	角色扮演	总第289期（2012年1A）	黄金眼	26
最终幻想ＸⅢ-2	角色扮演	总第289期（2012年1A）	特快专递	64
最终幻想Versus ＸⅢ	动作角色扮演	总第269期（2011年3A）	前线狙击	54

X360

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
007 黄金眼 重装上阵	主视角射击	总第280期（2011年8B）	新作短波	95
COD 黑暗行动	主视角射击	总第275期（2011年6A）	特快专递	65
COD 黑暗行动	主视角射击	总第281期（2011年9A）	特快专递	72
COD 黑暗行动	主视角射击	总第282期（2011年9B）	特快专递	75
COD 现代战争3	主视角射击	总第276期（2011年6B）	前线狙击	49
COD 现代战争3	主视角射击	总第282期（2011年9B）	前线狙击	38
COD 现代战争3	主视角射击	总第286期（2011年11B）	攻略透解	72
COD 现代战争3	主视角射击	总第287期（2011年12A）	黄金眼	45
COD 现代战争3	主视角射击	总第287期（2011年12A）	研究中心	76
COD 现代战争3	主视角射击	总第288期（2011年12B）	研究中心	80
Code 18	文字冒险	总第280期（2011年8B）	新作短波	92
FIFA 12	体育	总第284期（2011年10B）	黄金眼	24
FIFA 12	体育	总第284期（2011年10B）	攻略透解	49
Kinect迪士尼乐园大冒险	动作冒险	总第277期（2011年7A）	新作短波	29
Kinect迪士尼乐园大冒险	动作冒险	总第287期（2011年12A）	黄金眼	46
Kinect星球大战	动作	总第280期（2011年8B）	前线狙击	106
Kinect运动大会 第2赛季	体育	总第277期（2011年7A）	新作短波	31
Kinect运动大会 第2赛季	体育	总第286期（2011年11B）	黄金眼	51
LIMBO	平台动作	总第275期（2011年6A）	研究中心	77
NBA 2K12	体育	总第284期（2011年10B）	黄金眼	24

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
NBA 2K12	体育	总第284期（2011年10B）	攻略透解	64
NBA 嘉年华 On Fire Edition	体育	总第285期（2011年11A）	黄金眼	58
VR网球4	体育	总第275期（2011年6A）	黄金眼	28
VR网球4	体育	总第275期（2011年6A）	特快专递	68
WWE全明星	体育	总第280期（2011年8B）	研究中心	48
X战警 命运	动作	总第280期（2011年8B）	新作短波	95
X战警 命运	动作	总第285期（2011年11A）	黄金眼	57
阿尔卡那之心3	格斗	总第267・268期（2011年2A2B）	黄金眼	139
阿修罗之怒	动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	90
阿修罗之怒	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	34
爱丽丝 疯狂回归	动作	总第276期（2011年6B）	前线狙击	60
爱丽丝 疯狂回归	动作	总第277期（2011年7A）	黄金眼	127
爱丽丝 疯狂回归	动作	总第279期（2011年8A）	攻略透解	60
爱丽丝 疯狂回归	动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	49
暗影诅咒	动作射击	总第278期（2011年7B）	黄金眼	39
暗影诅咒	动作射击	总第278期（2011年7B）	攻略透解	55
宝石迷情 闪电战 LIVE	休闲益智	总第273期（2011年5A）	黄金眼	25
暴力辛迪加	主视角射击	总第289期（2012年1A）	前线狙击	38
爆裂无敌番外王 HD	射击	总第275期（2011年6A）	黄金眼	28
边缘战士	主视角射击	总第273期（2011年5A）	前线狙击	52
蝙蝠侠 阿克汉姆城	动作	总第272期（2011年4B）	新作短波	38
蝙蝠侠 阿克汉姆城	动作	总第282期（2011年9B）	前线狙击	42
蝙蝠侠 阿克汉姆城	动作	总第285期（2011年11A）	强作袭来	12
蝙蝠侠 阿克汉姆城	动作	总第285期（2011年11A）	黄金眼	59
蝙蝠侠 阿克汉姆城	动作	总第286期（2011年11B）	研究中心	100
变节行动	射击	总第285期（2011年11A）	黄金眼	58
变形金刚 月之暗面	动作射击	总第275期（2011年6A）	新作短波	49
变形金刚 月之暗面	动作射击	总第278期（2011年7B）	黄金眼	40
变形金刚 月之暗面	动作射击	总第280期（2011年8B）	迷你攻略总动员	72
不死之身	动作射击	总第280期（2011年8B）	前线狙击	102
苍翼默示录 连续变幻	格斗	总第278期（2011年7B）	研究中心	81
苍翼默示录 连续变幻 EX	格斗	总第289期（2012年1A）	黄金眼	26
苍翼默示录 连续变幻 EX	格斗	总第289期（2012年1A）	特快专递	69
超级街头霸王Ⅳ 街机版	格斗	总第280期（2011年8B）	特快专递	117
超级街头霸王Ⅳ 街机版	格斗	总第289期（2012年1A）	特快专递	78
超越未来 修复时间之前	文字冒险	总第281期（2011年9A）	新作短波	32
尘土飞扬3	竞速	总第274期（2011年5B）	新作短波	53
尘土飞扬3	竞速	总第276期（2011年6B）	黄金眼	38
尘土飞扬3	竞速	总第277期（2011年7A）	攻略透解	142
赤刀 真	射击	总第270期（2011年3B）	新作短波	50
赤色联盟	动作	总第283期（2011年10A）	黄金眼	115
虫群	动作	总第273期（2011年5A）	黄金眼	25
刺客信条 启示录	动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	64
刺客信条 启示录	动作	总第285期（2011年11A）	新作短波	55
刺客信条 启示录	动作	总第287期（2011年12A）	黄金眼	45
刺客信条 启示录	动作	总第287期（2011年12A）	攻略透解	48
刺客信条 启示录	动作	总第288期（2011年12B）	攻略透解	64
大地王国 罪与罚	角色扮演	总第278期（2011年7B）	前线狙击	30
大地王国 罪与罚	角色扮演	总第288期（2011年12B）	前线狙击	36
大蜜蜂军团 DX	射击	总第278期（2011年7B）	黄金眼	41
迪士尼 宇宙	动作	总第286期（2011年11B）	黄金眼	52
地牢围攻Ⅲ	动作角色扮演	总第272期（2011年4B）	前线狙击	31
地牢围攻Ⅲ	动作角色扮演	总第277期（2011年7A）	黄金眼	127
地球防卫军 决战昆虫	动作射击	总第279期（2011年8A）	黄金眼	10
第一圣殿骑士	动作	总第275期（2011年6A）	黄金眼	28
第一圣殿骑士	动作	总第275期（2011年6A）	游戏进行时	88
恶魔城 暗影之王	动作	总第273期（2011年5A）	攻略透解	70
疯兔 活蹦乱跳	动作	总第277期（2011年7A）	新作短波	30
疯兔 活蹦乱跳	动作	总第287期（2011年12A）	黄金眼	44
格斗之王ⅩⅢ	格斗	总第279期（2011年8A）	新作短波	36
格斗之王ⅩⅢ	格斗	总第284期（2011年10B）	前线狙击	20
格斗之王ⅩⅢ	格斗	总第288期（2011年12B）	黄金眼	42
格斗之王ⅩⅢ	格斗	总第288期（2011年12B）	特快专递	84
孤岛危机2	主视角射击	总第272期（2011年4B）	强作袭来	8
孤岛危机2	主视角射击	总第272期（2011年4B）	黄金眼	25
古墓丽影	动作冒险	总第277期（2011年7A）	前线狙击	80
光环 战斗进化 周年纪念版	主视角射击	总第277期（2011年7A）	前线狙击	40
光环 战斗进化 周年纪念版	主视角射击	总第283期（2011年10A）	新作短波	76
光环 战斗进化 周年纪念版	主视角射击	总第287期（2011年12A）	强作袭来	20
光环 战斗进化 周年纪念版	主视角射击	总第287期（2011年12A）	黄金眼	47
光环4	主视角射击	总第277期（2011年7A）	前线狙击	41
鬼泣DMC	动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	89
鬼泣DMC	动作	总第289期（2012年1A）	前线狙击	36
哈利波特与死亡圣器Ⅱ	动作射击	总第279期（2011年8A）	黄金眼	10
黑暗之魂	动作角色扮演	总第270期（2011年3B）	前线狙击	56

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
黑暗之魂	动作角色扮演	总第271期（2011年4A）	新作短波	71
黑暗之魂	动作角色扮演	总第285期（2011年11A）	黄金眼	56
黑暗之魂	动作角色扮演	总第286期（2011年11B）	攻略透解	58
黑暗之魂	动作角色扮演	总第287期（2011年12A）	研究中心	86
黑道圣徒3	动作冒险	总第279期（2011年8A）	前线狙击	12
黑道圣徒3	动作冒险	总第287期（2011年12A）	黄金眼	46
黑道圣徒3	动作冒险	总第287期（2011年12A）	攻略透解	66
黑道圣徒3	动作冒险	总第288期（2011年12B）	研究中心	70
黑色洛城	动作冒险	总第271期（2011年4A）	前线狙击	48
黑色洛城	动作冒险	总第276期（2011年6B）	强作袭来	12
黑色洛城	动作冒险	总第276期（2011年6B）	黄金眼	40
横扫千机	射击	总第272期（2011年4B）	新作短波	38
花裤小子历险记	动作	总第274期（2011年5B）	黄金眼	49
幻境神界 大天使的崛起	动作	总第272期（2011年4B）	前线狙击	28
幻境神界 大天使的崛起	动作	总第275期（2011年6A）	强作袭来	9
幻境神界 大天使的崛起	动作	总第275期（2011年6A）	黄金眼	28
幻境神界 大天使的崛起	动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	49
皇牌空战 突击地平线	射击	总第271期（2011年4A）	前线狙击	62
皇牌空战 突击地平线	射击	总第272期（2011年4B）	新作短波	37
皇牌空战 突击地平线	射击	总第281期（2011年9A）	前线狙击	28
皇牌空战 突击地平线	射击	总第285期（2011年11A）	黄金眼	56
皇牌空战 突击地平线	射击	总第285期（2011年11A）	攻略透解	66
黄金梦想曲X	格斗	总第274期（2011年5B）	新作短波	52
黄金梦想曲X	格斗	总第285期（2011年11A）	黄金眼	57
火爆狂飙 冲撞	竞速	总第279期（2011年8A）	新作短波	37
火炬之光	动作角色扮演	总第271期（2011年4A）	黄金眼	67
机器人学笔记	文字冒险	总第282期（2011年9B）	新作短波	57
极度混乱	动作	总第280期（2011年8B）	前线狙击	108
极品飞车 变速2 释放	竞速	总第272期（2011年4B）	黄金眼	24
极品飞车 变速2 释放	竞速	总第273期（2011年5A）	游戏进行时	61
极品飞车 亡命天涯	竞速	总第287期（2011年12A）	黄金眼	46
极速竞速4	竞速	总第277期（2011年7A）	前线狙击	39
极限竞速4	竞速	总第285期（2011年11A）	黄金眼	57
极限竞速4	竞速	总第285期（2011年11A）	特快专递	90
寂静岭 暴雨	动作冒险	总第270期（2011年3B）	前线狙击	52
寂静岭 暴雨	动作冒险	总第283期（2011年10A）	前线狙击	38
街头霸王Ⅲ 三度冲击 在线版	格斗	总第283期（2011年10A）	黄金眼	115
街头霸王对铁拳	格斗	总第274期（2011年5B）	前线狙击	32
街头霸王对铁拳	格斗	总第277期（2011年7A）	前线狙击	84
街头霸王对铁拳	格斗	总第280期（2011年8B）	新作短波	93
劲酷格斗	格斗	总第273期（2011年5A）	新作短波	58
崛起2 黑暗之水	角色扮演	总第288期（2011年12B）	新作短波	39
凯瑟琳	动作冒险	总第270期（2011年3B）	黄金眼	65
凯瑟琳	动作冒险	总第270期（2011年3B）	攻略透解	83
凯瑟琳	动作冒险	总第271期（2011年4A）	研究中心	78
凯瑟琳	动作冒险	总第280期（2011年8B）	研究中心	48
可爱骷髅头	动作	总第267・268期（2011年2A2B）	黄金眼	139
狂暴	主视角射击	总第278期（2011年7B）	前线狙击	26
狂暴	主视角射击	总第284期（2011年10B）	黄金眼	25
狂暴	主视角射击	总第285期（2011年11A）	强作袭来	26
狂影行星	动作	总第277期（2011年7A）	新作短波	38
兰戈	动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	48
乐高加勒比海盗	动作	总第276期（2011年6B）	黄金眼	39
乐高加勒比海盗	动作	总第276期（2011年6B）	攻略透解	79
乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争	动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	49
雷曼 起源	平台动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	92
雷曼 起源	平台动作	总第287期（2011年12A）	黄金眼	47
雷曼 起源	平台动作	总第287期（2011年12A）	特快专递	96
雷神托尔	动作	总第275期（2011年6A）	黄金眼	28
雷神托尔	动作	总第275期（2011年6A）	特快专递	70
雷霆壮志	竞速	总第273期（2011年5A）	黄金眼	25
链锯甜心	动作	总第280期（2011年8B）	前线狙击	100
链锯甜心	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	42
量子难题	主视角射击	总第282期（2011年9B）	新作短波	59
猎杀 恶魔熔炉	动作角色扮演	总第279期（2011年8A）	游戏进行时	40
灵魂能力Ⅴ	格斗	总第277期（2011年7A）	前线狙击	86
灵魂能力Ⅴ	格斗	总第283期（2011年10A）	前线狙击	31
灵异恐惧3	主视角射击	总第278期（2011年7B）	黄金眼	39
灵异恐惧3	主视角射击	总第280期（2011年8B）	迷你攻略总动员	64
龙之世纪Ⅱ	动作角色扮演	总第271期（2011年4A）	强作袭来	30
龙之世纪Ⅱ	动作角色扮演	总第271期（2011年4A）	黄金眼	68
龙之信条	动作	总第274期（2011年5B）	前线狙击	36
龙之信条	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	40
龙珠Z 终极天下第一	格斗	总第286期（2011年11B）	黄金眼	51
洛杉矶之战	主视角射击	总第273期（2011年5A）	黄金眼	25

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
绿灯侠 猎人的崛起	动作	总第277期（2011年7A）	黄金眼	127
绿灯侠 猎人的崛起	动作	总第278期（2011年7B）	游戏进行时	79
绿色兵团 前爱国者	动作	总第271期（2011年4A）	黄金眼	67
马克思佩恩3	动作射击	总第285期（2011年11A）	新作短波	55
迈克尔·杰克逊 梦幻体验	音乐	总第274期（2011年5B）	黄金眼	49
漫画英雄对Capcom 3	格斗	总第269期（2011年3A）	黄金眼	64
漫画英雄对Capcom 3	格斗	总第270期（2011年3B）	强作袭来	25
漫画英雄对Capcom 3	格斗	总第280期（2011年8B）	研究中心	49
魅影破坏者	格斗	总第267·268期（2011年2A2B）	新作短波	128
魅影破坏者	格斗	总第270期（2011年3B）	新作短波	50
魅影破坏者	格斗	总第273期（2011年5A）	新作短波	57
魅影破坏者	格斗	总第277期（2011年7A）	黄金眼	127
魅影破坏者	格斗	总第280期（2011年8B）	研究中心	43
梦幻俱乐部ZERO	文字冒险	总第269期（2011年3A）	黄金眼	63
梦幻俱乐部ZERO	文字冒险	总第280期（2011年8B）	迷你攻略总动员	58
梦魇降临	动作	总第277期（2011年7A）	新作短波	31
梦魇降临	动作	总第283期（2011年10A）	黄金眼	115
迷宫X BLOOD 重装上阵	角色扮演	总第282期（2011年9B）	新作短波	56
魔幻堡垒	动作角色扮演	总第277期（2011年7A）	新作短波	38
魔幻堡垒	动作角色扮演	总第280期（2011年8B）	黄金眼	89
女神异闻录4 午夜竞技场	格斗	总第283期（2011年10A）	新作短波	71
女神异闻录4 午夜竞技场	格斗	总第285期（2011年11A）	新作短波	54
偶像大师2	模拟育成	总第270期（2011年3B）	黄金眼	62
偶像大师2	模拟育成	总第280期（2011年8B）	迷你攻略总动员	54
漆黑 Ⅱ	主视角射击	总第270期（2011年3B）	新作短波	51
漆黑 Ⅱ	主视角射击	总第278期（2011年7B）	前线狙击	24
漆黑 Ⅱ	主视角射击	总第288期（2011年12B）	新作短波	39
骑士契约	动作	总第270期（2011年3B）	黄金眼	62
骑士契约	动作	总第270期（2011年3B）	特快专递	66
汽车总动员2	竞速	总第278期（2011年7B）	黄金眼	40
潜龙谍影 高清收藏版	动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	63
拳击之夜 冠军	体育	总第270期（2011年3B）	黄金眼	63
忍者龙剑传3	动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	76
忍者龙剑传3	动作	总第283期（2011年10A）	前线狙击	36
忍者跳	平台动作	总第274期（2011年5B）	黄金眼	49
入口2	主视角射击	总第274期（2011年5B）	黄金眼	48
入口2	主视角射击	总第274期（2011年5B）	攻略透解	72
丧尸天启2	射击	总第278期（2011年7B）	新作短波	43
丧尸围城2 番外篇	动作	总第274期（2011年5B）	前线狙击	40
丧尸围城2 番外篇	动作	总第285期（2011年11A）	黄金眼	56
丧尸围城2 番外篇	动作	总第285期（2011年11A）	攻略透解	74
杀出重围 人类革命	动作射击	总第282期（2011年9B）	强作袭来	8
杀出重围 人类革命	动作射击	总第282期（2011年9B）	黄金眼	29
杀手 赦免	动作	总第278期（2011年7B）	前线狙击	36
上古卷轴Ⅴ 天际	角色扮演	总第281期（2011年9A）	前线狙击	20
上古卷轴Ⅴ 天际	角色扮演	总第287期（2011年12A）	黄金眼	44
上古卷轴Ⅴ 天际	角色扮演	总第288期（2011年12B）	攻略透解	50
上古卷轴Ⅴ 天际	角色扮演	总第289期（2012年1A）	研究中心	89
上旋高手4	体育	总第271期（2011年4A）	黄金眼	67
上旋高手4	体育	总第272期（2011年4B）	特快专递	56
少女萌枪	光枪射击	总第269期（2011年3A）	黄金眼	64
少女萌枪	光枪射击	总第269期（2011年3A）	游戏进行时	77
少女巡航机 X	射击	总第274期（2011年5B）	黄金眼	49
神鬼寓言 旅程	动作角色扮演	总第277期（2011年7A）	新作短波	30
生化尖兵 重装上阵2	动作	总第269期（2011年3A）	黄金眼	64
生化危机 浣熊市行动	动作射击	总第273期（2011年5A）	前线狙击	50
生化危机 重生精选辑	合集	总第274期（2011年5B）	前线狙击	42
生化危机 重生精选辑	合集	总第283期（2011年10A）	黄金眼	115
生化危机 重生精选辑	合集	总第283期（2011年10A）	攻略透解	158
时之刃	动作	总第283期（2011年10A）	新作短波	71
史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	文字冒险	总第273期（2011年5A）	前线狙击	54
史坦斯闸门 比翼恋理的爱人	文字冒险	总第278期（2011年7B）	黄金眼	41
守护英雄 HD	动作	总第285期（2011年11A）	黄金眼	58
兽人必须死	动作	总第285期（2011年11A）	黄金眼	58
水果忍者Kinect	动作	总第277期（2011年7A）	新作短波	29
死亡岛	动作冒险	总第277期（2011年7A）	前线狙击	62
死亡岛	动作冒险	总第281期（2011年9A）	前线狙击	25
死亡岛	动作冒险	总第283期（2011年10A）	黄金眼	114
死亡岛	动作冒险	总第283期（2011年10A）	攻略透解	143
死亡空间2	动作射击	总第269期（2011年3A）	强作袭来	18
速写之脑	文字冒险	总第287期（2011年12A）	黄金眼	45
索尼克 世代	平台动作	总第286期（2011年11B）	黄金眼	52
特洛伊无双	动作	总第272期（2011年4B）	黄金眼	24
特洛伊无双	动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	48
天旋地转	动作射击	总第278期（2011年7B）	新作短波	43

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
铁血兵团 逆袭	射击	总第270期（2011年3B）	黄金眼	63
铁血兵团 逆袭	射击	总第273期（2011年5A）	研究中心	84
外域	动作	总第275期（2011年6A）	黄金眼	28
外域	动作	总第280期（2011年8B）	迷你攻略总动员	66
玩具兵团 冷战	即时战略	总第277期（2011年7A）	新作短波	38
万物之尘	即时策略	总第277期（2011年7A）	前线狙击	62
万物之尘	即时策略	总第279期（2011年8A）	新作短波	37
万物之尘	即时策略	总第280期（2011年8B）	黄金眼	89
薇柯弗群岛	动作冒险	总第273期（2011年5A）	黄金眼	25
巫师2 王国刺客	角色扮演	总第278期（2011年7B）	前线狙击	28
无双大蛇2	动作	总第286期（2011年11B）	前线狙击	48
无限试驾2	竞速	总第269期（2011年3A）	黄金眼	64
舞蹈中心2	音乐	总第277期（2011年7A）	新作短波	29
舞蹈中心2	音乐	总第286期（2011年11B）	黄金眼	50
吸血莱恩 背叛	动作	总第280期（2011年8B）	黄金眼	89
洗碗工 吸血鬼的微笑	动作	总第273期（2011年5A）	黄金眼	24
洗碗工 吸血鬼的微笑	动作	总第273期（2011年5A）	特快专递	74
星球大战Kinect	动作	总第277期（2011年7A）	新作短波	30
星霜钢机 斯托拉尼亚	射击	总第273期（2011年5A）	黄金眼	25
型可塑2012	体育	总第287期（2011年12A）	黄金眼	44
伊甸之子	射击	总第275期（2011年6A）	新作短波	49
伊甸之子	射击	总第277期（2011年7A）	黄金眼	126
伊甸之子	射击	总第279期（2011年8A）	攻略透解	54
永远的毁灭公爵	主视角射击	总第277期（2011年7A）	黄金眼	126
勇者 30	动作	总第278期（2011年7B）	黄金眼	41
御姐武戏Z 神乐	动作	总第283期（2011年10A）	新作短波	76
御姐武戏Z 神乐	动作	总第288期（2011年12B）	新作短波	38
月之潜行者	动作	总第273期（2011年5A）	黄金眼	25
战锤40000 杀戮小队	动作	总第280期（2011年8B）	黄金眼	89
战锤40000 星际战士	动作	总第281期（2011年9A）	新作短波	33
战锤40000 星际战士	动作	总第283期（2011年10A）	黄金眼	115
战地3	主视角射击	总第277期（2011年7A）	前线狙击	70
战地3	主视角射击	总第281期（2011年9A）	前线狙击	14
战地3	主视角射击	总第286期（2011年11B）	黄金眼	50
战地3	主视角射击	总第286期（2011年11B）	攻略透解	80
战争机器3	动作射击	总第277期（2011年7A）	前线狙击	42
战争机器3	动作射击	总第282期（2011年9B）	前线狙击	53
战争机器3	动作射击	总第283期（2011年10A）	黄金眼	114
战争机器3	动作射击	总第283期（2011年10A）	攻略透解	117
战争机器3	动作射击	总第284期（2011年10B）	研究中心	68
战争机器3 BETA	动作射击	总第274期（2011年5B）	特快专递	54
真·三国无双6	动作	总第267·268期（2011年2A2B）	前线狙击	136
真·三国无双6	动作	总第271期（2011年4A）	强作袭来	16
真·三国无双6	动作	总第271期（2011年4A）	黄金眼	66
真·三国无双6	动作	总第272期（2011年4B）	研究中心	39
真·三国无双6	动作	总第280期（2011年8B）	研究中心	46
真·三国无双6 猛将传	动作	总第278期（2011年7B）	前线狙击	35
真·三国无双6 猛将传	动作	总第281期（2011年9A）	前线狙击	30
阵亡统计	主视角射击	总第281期（2011年9A）	新作短波	33
芝麻街 从前有只怪兽	动作冒险	总第277期（2011年7A）	新作短波	30
蜘蛛侠 时空边缘	动作	总第273期（2011年5A）	新作短波	58
蜘蛛侠 时空边缘	动作	总第285期（2011年11A）	黄金眼	57
职业进化足球 2012	体育	总第284期（2011年10B）	黄金眼	25
职业进化足球 2012	体育	总第284期（2011年10B）	攻略透解	56
指环王 北方战争	动作角色扮演	总第271期（2011年4A）	新作短波	72
指环王 北方战争	动作角色扮演	总第277期（2011年7A）	前线狙击	82
质量效应3	动作角色扮演	总第275期（2011年6A）	前线狙击	36
致命格斗	格斗	总第271期（2011年4A）	新作短波	72
致命格斗	格斗	总第274期（2011年5B）	黄金眼	48
终极地带 高清收藏版	动作	总第277期（2011年7A）	前线狙击	63
终极漫画英雄对Capcom 3	格斗	总第283期（2011年10A）	新作短波	70
终极漫画英雄对Capcom 3	格斗	总第287期（2011年12A）	黄金眼	47
侏罗纪公园	主视角射击	总第282期（2011年9B）	新作短波	59
装甲核心Ⅴ	动作射击	总第273期（2011年5A）	新作短波	56
捉鬼敢死队 史莱姆的密室	射击	总第270期（2011年3B）	新作短波	51
捉鬼敢死队 史莱姆的密室	射击	总第273期（2011年5A）	黄金眼	25
子弹风暴	主视角射击	总第270期（2011年3B）	强作袭来	38
子弹风暴	主视角射击	总第270期（2011年3B）	黄金眼	62
最终幻想ＸⅢ-2	角色扮演	总第269期（2011年3A）	前线狙击	53
最终幻想ＸⅢ-2	角色扮演	总第277期（2011年7A）	前线狙击	79
最终幻想ＸⅢ-2	角色扮演	总第283期（2011年10A）	前线狙击	28
最终幻想ＸⅢ-2	角色扮演	总第285期（2011年11A）	新作短波	53
最终幻想ＸⅢ-2	角色扮演	总第288期（2011年12B）	前线狙击	30
最终幻想ＸⅢ-2	角色扮演	总第289期（2012年1A）	黄金眼	26
最终幻想ＸⅢ-2	角色扮演	总第289期（2012年1A）	特快专递	64

MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net



MooBooks 杂志馆发布 | www.moobooks.net